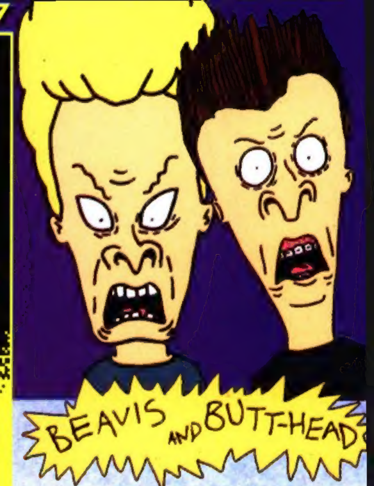
f 6.95 / BFR 130

JAARGANG 5 / JUNI 1997

POWER UNLIMITED



HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX

BEAVIS & BUTT-HEAD RULE!

IN FILM EN OP CD-ROM

HUH-HUH HUH-HUH-HUH HUH-HUH



DOOM 64, FINAL FANTASY VII, INTERSTATE '76, EXHUMED, OUTLAWS, CARMAGEDDON, TEMPEST X3, G-NOME, SWAGMAN, WARGODS, ATLANTIS, PERSONA, FLIP OUT!, BANZAI BUG, RALLY CROSS, HUMAN GRAND PRIX, SPEEDSTER, KICK OFF '97, CASPER, TOTAL NBA '97, INDEPENDENCE DAY, VERSAILLES, LUNACY, MR. DO

PC CD-ROM, PLAYSTATION, NINTENDO 64, SATURN, SUPER NES, GAME BOY



Je gaf je ziel en je leven voor een duistere oppergod maar al wat je kreeg waren valse beloften en verraad. Nu slaat het uur van de afrekening en het zal er BLOEDERIG aan toe gaan ...



Power Unlimited : «Het spel is naar mijn mening beter dan Duke Nukem 3D»

Coming soon in June

Blood on-line werd al meer dan 400.000 maal gedownload sinds 7/3/97
www.blood.com

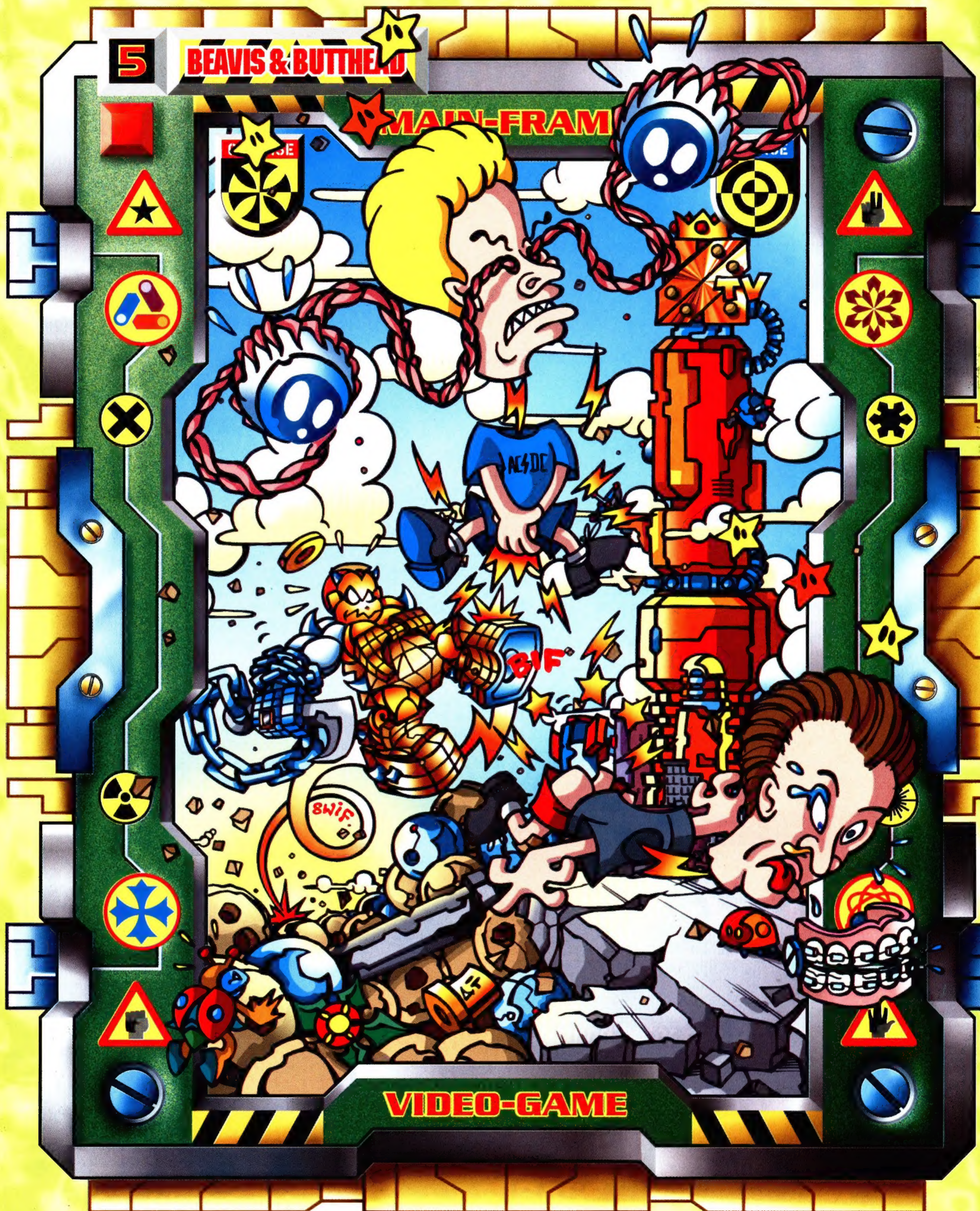
EIDOS INTERACTIVE

Distributed by GT Interactive Software

BASF MULTIMEDIA

(B) 32-2-373.24.56
(NL) 31-263.717.712

PC CD


5
BEAVIS & BUTTHEAD
MAIN-FRAM
TV
AC/DC
BIF
SWIF
VIDEO-GAME

Dit nummer



BEAVIS & BUTTHEAD 20

Calling All Dorks, Little Thingies en Wiener Takes All zijn drie CD-Rom's die niet mogen ontbreken in de verzameling van alle B & B fans. Als je hier niet van houdt dan ben je een bunghole!

DOOM 64 22

Tegen alle verwachting in is Doom 64 niet de zoveelste ongeïnspireerde remake geworden waar we bang voor waren. De graphics zijn flink onder handen genomen, de levels compleet nieuw ingericht en er is een heel vers blik griezels opengetrokken. De beste Doom versie tot nu toe.

CARMAGEDDON 24

Carmageddon is racen, slopen en voetgangers killen, en dat alles op een vrolijk Fear Factory deuntje in een mooie, realistische omgeving. Een beetje wreed, maar wel lekker.



VANDAL HEARTS 26

Vandal Hearts is een strategy RPG waar je heel wat lange zomeravonden mee kan gaan vullen. Spanning, humor en mooie gevechten voor iedereen die niet kijkt op een litertje bloed meer of minder.

EXHUMED 28

Exhumed is meer dan een Doom/ Quake kloon. De dope settings en macabere vijanden zorgen voor constante fun, actie en spanning. Echt zo'n typisch 'zweet in de bilspleet' spel.

TEMPEST X3 30

Een hypnotisch, actievol, sci-fi schietspel dat je, ondanks de simplistische gameplay, op 't puntje van je stoel houdt.

FINAL FANTASY VII 32

In Japan gingen inmiddels al drie miljoen exemplaren van dit spel over de toonbank. Rare jongens die Japanners? In dit geval niet want Final Fantasy VII is RPG op z'n best en gaat er ongetwijfeld voor zorgen dat het legertje Role Playing fanaten fors zal worden uitgebreid.



ATLANTIS 40

Prachtige, realistische graphics, goede dialogen en een gameplay die aan alle kanten deugt, maken Atlantis een spel dat erom schreeuwt helemaal uitgespeeld te worden.



INTERSTATE '76 42

Een formidabele funky game met lekker veel wapens en allerlei manieren om te crashen. Een topper in z'n soort mede dankzij een hoog Pulp Fiction gehalte.

PERSONA 45

Een veelzijdige spel waarin adventure, strategy en RPG ongekend vloeiend in elkaar overlopen. Zo spannend dat je binnen de kortste keren van voren niet meer weet hoe je van achteren heet.

BLAST CORPS 46

Spelers van Blast Corps zullen zich geen moment vervelen. Meer dan tachtig levels opwindende gameplay waarin je de weg vrij moet maken voor een radio-actief materiaal lekkende vrachtwagen. Sloopuuh!

BANZAI BUG 51

Kruip in de huid van Banzai Bug, een soort flight-sim maar dan heel anders... Origineel, mooi vormgegeven, leuk en lastig.



RALLY CROSS 52

Het is in 't begin even wennen maar als je de wagens eenmaal in de vingers hebt, zul je merken dat Rally Cross een heerlijk racespel is.



HUMAN GRAND PRIX 54

Human Grand Prix is volgens Ed de beste F1-sim die tot nu toe verschenen is. Het is even ploeteren om de ideale settings te vinden maar dan heb je ook het neusje van de zalm.

CASPER 65

Casper is een aardig spookje maar een lousy Game Boy game. Simpel en saai. Bjørn viel in slaap.

inhoud



Commentaar, kritiek, liefdesverklaringen, fanmail?
Schrijf ons:

**POWER UNLIMITED
Postbus 9805
1006 AM Amsterdam
power@bpa.nl**

De redactie houdt zich het recht voor brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst.

HARTSTILSTAND

Toen ik in het vorige nummer van Power Unlimited eens naar de Top-10 van Nintendo-spellen keek, kreeg ik bijna een hartstilstand van verbazing. Ik zag dat de spellen Super Tennis en Super Soccer erbij stonden, deze spellen zijn al ongeveer vijf jaar oud. Hoe kan het dan dat deze spellen er nu nog bijstaan?
Frank, Stein

■ Omdat de Power Top-10 (Dutch Interactive Charts) wordt samengesteld aan de hand van echte verkoopcijfers, kan het wel eens gebeuren dat er oude speltitels in de lijstjes opduiken. Het gaat hier dan vaak om (budget)games die in prijs zijn verlaagd en daardoor opeens weer goed verkopen.

IN THE ARMY

Vijftien redenen waarom gabbers zo het leger in kunnen:
Een gabber:
1) is toch al kaal
2) loopt toch al in een uniform
3) loopt toch al met een dom petje
4) heeft ook geen eigen mening
5) is al aan de drugs
6) heeft geen slaap nodig
7) is toch al overbodig in de samenleving
8) is ook niet inzetbaar in de arbeidsmarkt
9) is gewend aan monotone bevelen
10) is gewend aan herrie
11) zijn/haar ouders kan het toch niks meer schelen
12) is prima kanonnevoer, 1 gabber meer of minder, who cares
13) is al gewend aan survival: de house party
14) zijn/haar muziek zorgt voor spontane agressiviteit bij anderen
15) kunnen we prima onderbetalen

Willem Kort, Leusden

■ Hiermee is het onderwerp 'Gabbers in Power Unlimited' definitief afgeschoten, sorry, afgesloten.

STRAKKE GOZER

Beste Ed, in de PU van September 1996 schrijf je over Grand Prix 2 dat het vrij soepel gaat om met Rookie wereldkampioen te worden. Nu heb ik niet zoveel verstand van bijvoorbeeld onderstuur, bovenstuur, aërodynamica en torsiestabilisatoren en wil bij deze jouw hulp inschakelen. De handleiding is niet echt duidelijk en jij hebt er blijkbaar wel verstand van (je eindigt eerste en ik niet bij de eerste tien). Kun je niet eens een keer in Eeuwig Leven een lijst met de beste instellingen voor de parcours en auto's vermelden. Zijn er trouwens ook codes voor Grand Prix 2?



Verder vind ik je de strakste gozer van iedereen en je schrijft de beste reviews. Wanneer komt er een poster van je in Power Unlimited en is er ook een fanclub van je?
Robert Wils, Culemborg

■ We hebben je verzoek om GP2-tips doorgeven aan de redactie van de Eeuwig Leven-rubriek, omdat Ed het spel al lang geleden heeft moeten terugsturen. En een poster van Ed zit er voorlopig niet in, want we hebben toch liever Lara Croft aan onze muur hange. Een fanclub is er ook nog niet, maar daar kan snel verandering in komen. Doe je best, Robert.

FAVO WEB

Het is nu woensdag 9 April, 7 voor 10 's ochtends. Ik zit hier met 39 graden koorts lekker over het net te surfen, terwijl mijn klasgenoten een mondeling Frans moeten doorstaan. Ik wou even kwijt dat het PowerWeb nog beter is dan ik had verwacht! Het ziet er heel mooi uit, is helemaal 'af'. Ik mis alleen de chatbox natuurlijk en de info over de redactie mag wel wat uitgebreider (bijvoorbeeld hun schoenmaat, favo muziek, verliefd, verloofd, getrouwd).
Ik heb nog een vraagje. Kunnen jullie in Power Unlimited een speciale stripcolumn maken? Want veel gamers lezen natuurlijk ook strips (Witchblade, Gen13, Spawn) en ik zou het heel gaaf vinden om naast de beste spellen ook over de beste strips te lezen in mijn favo blad!
Erica, Hengelo

■ Goed idee, zo'n striprubriek. Wie weet maken we daar binnenkort werk van. Kun jij een beetje schrijven, Erica?

GEEN FLUTEXCUUS

Hallo daar, PU-mannetjes/vrouwtjes wat mankeert jullie? Zitten jullie soms wat te vaak met je bezopen kop in dat testhok te gamen. Niet dat dat erg is of zo maar volgens mij worden jullie daar een beetje erg seniel van. Want in het maartnummer staat dat Lords of Tantrazz in april besproken zou worden, ik heb dat aprilnummer nu voor m'n neus hangen maar geen preview van L of T. Hoe komt dit? En geen flutexcuus van 'Goh, hoe kan dat, niet eens gemerkt.'
Sebastiaan Spoelstra, Leeuwarden



■ Geen flutexcuus? Vooruit dan. Op het moment dat we de review wilden plaatsen, was er nog geen Nederlandse distributeur van het spel bekend. Een maand later wel, dus heb je het verslag van Lords of Tantrazz in het vorige nummer alsnog kunnen lezen.

WARE LIEFDE

Ik keek haar aan, zij keek verleidelijk terug. Het was liefde op het eerste gezicht. Langzaam liep ik op haar af en zei: 'ik wil je.' Ik schoof mijn geld over de toonbank en nam haar mee naar huis. Thuis aangekomen, ontdeed ik haar langzaam en voorzichtig van haar verpakking, bekeek haar grondig en streelde haar over alle openingen die ze had. Ik betastte haar mooie gevulde knoppen en bespeelde haar voorzichtig. Wat zag ze er verleidelijk uit, zo verleidelijk dat ik niet meer kon stoppen, ik ging door en door tot diep in de nacht. De volgende ochtend begon ik weer. Wat een plezier kan je met haar hebben. Met haar kon ik alles doen wat ik wou, ze werd immers toch nooit boos en ze bleef zo lief en vertederd kijken. Een week later ben ik met mijn PlayStation getrouwd.
Niels Hilderink, Monnickendam

■ Gefeliciteerd! Ben benieuwd wanneer we de beschuit met muisjes op de redactie mogen verwachten! Je kunt ze ook afleveren bij Ed, een plaatsgenoot van je.

WEBBER UNLIMITED

De waarheid moet nu toch eens worden gezegd; dat blad van jullie is best wel zielig, want jullie beginnen een beetje op Webber te lijken; gabber-skater ruzies enzo. Jongens doe nou eens normaal en respecteer elkaar gewoon en ga niet meelopen en zeggen; 'dat is een skater dus een sukkel' dan heb je dus een IQ van -3.
Weten jullie wat echt zielig is; van die kindertjes die dat boertje uit Groningen proberen na te doen met sukkelige opmerkingen.
Paul van 't Hoog, avh.hoog@pi.net.

ERNIE & BERT

Sjonge, sjonge. Bertje, stomme knurft, jij bent echt onwijs dom! Namelijk om twee redenen. Ten eerste: Welke randdebiel koopt er nou een Nintendo 64? De spellen zijn shit, de prijzen zijn shit en Mario is shit! Kortom die Nintendo 64 van jouw deugt voor geen ene fuck.
Ten tweede, in de Power Unlimited van april schreef je dat de PSX ƒ250,- afgeprijsd was. Nou kneus, leer jij eerst maar eens rekenen

voordat je op die fijne Nintendo van je gaat zitten spelen. De PSX was eerst ƒ499,- en nu is ie ƒ349,- en als je in groep 4 van de basisschool hebt gezeten dan weet je dat de PSX ƒ150,- is afgeprijsd en geen ƒ250,-! Dus hou nou heel snel je bakkes dicht anders stuur ik Ernie en de hele shit van Sesamstraat op je af!
Jet Rider Jorn, Leusden

Kom, kom. Wat een getwist over honderd piek. Koop er iets leuks voor. De complete videoreeks van Sesamstraat bijvoorbeeld.



NERDO GRANDE

Nog nooit heb ik zo'n plezier beleefd aan zes vierkante centimeter van de Power Unlimited. Tussen de Powersales bevond zich een oproep van ene Jonas uit België die al vijf jaar op zoek is naar Larry 4. Graag wil ik Jonas dan ook bekronen tot Nerdo Grande van de maand april, want zoals elke Larry-fan weet bestaat Larry 4 helemaal niet! (Larry 5 draait om het ontbreken van nummero 4). Misschien een teleurstelling voor Jonas, maar gelukkig kan hij nu z'n zoektocht staken.
Nu we het toch over Larry hebben, gooi ik er meteen maar een cheat tegenaan: In Larry 7 (Love for Sale) kun je de dobbelstenen van Dewmi zien als je CTR+C indrukt.
Erik Kreupeling, Kreupel@IAEhv.nl

De dobbelstenen van Dewmi? Wauw!

DOMME KABEL

Nadat ik mijn Nintendo 64 had uitgepakt, kwam ik tot mijn schrik tot de ontdekking dat er een nep SCART-kabel bij zit. Met een echte SCART-kabel heb je vijftig procent (misschien een beetje overdreven) mooier beeld. Ik snap niet dat ze bij Nintendo zo stom kunnen zijn, weten jullie misschien waar je een *echte* SCART-kabel kan kopen, of hoe je er een kan maken? Dat zou perfect zijn.
P.S. Ik ben zeer tevreden met de Nintendo 64, het is alleen dat er zo'n domme goedkope kabel bij zit.
Dirk Klaver, INDY@worldonline.nl

De reden waarom er een SCART-blokje bij de AV-kabel zit, is omdat niet iedereen een SCART-aansluiting op zijn tv heeft zitten. Nintendo zal zelf geen aparte SCART-kabel op de markt brengen, maar de kans is zeer groot dat die binnenkort wel van andere firma's beschikbaar komt. Overigens, de eerste N64 converters (spelen van Amerikaanse en Japanse N64-titels op je Europese machine) zijn al gesignaleerd. Meer info bij de betere gamesshop.

DIABLO ZUIGT

Ik wil het even hebben over 'het mooiste spel van dit jaar', Diablo.
Overal hoor en lees je wat een geweldige game Diablo wel niet is. Dus ik vol enthousiasme dat spel installeren en opstarten. Na wat dingen ingesteld te hebben, begin ik het spel met een Warrior (verouderd: keuze uit drie personages waarmee je je een weg door het spel moet slaan. Joepie!?). Eerst even laden, natuurlijk. Dus loop ik wat rond, waarbij ik tot de conclusie kom dat mijn mannetje goed langzaam is en kom ik een ventje tegen waar ik wapens kan kopen. Handig, maar daar moet je geld voor hebben en dat ligt natuurlijk door het hele spel heen om de een of andere onduidelijke reden, samen met allemaal drankjes en andere troep die toch wel van pas komen (ook verouderd: geld verzamelen dat overal ligt om wapens te kopen bij een ventje). Dan ga ik de Dungeons in. Hé, wat is dat? Moet hij laden? Wat is dat voor iets belachelijks: laden om een ander stuk van het level in te gaan! Op mijn Pentium 166 met 32 Mb RAM duurde dat toch nog 10 tot 15 sec. Als de rest van de graphics nou een beetje heftig waren, maar van het (verouderde) schuine veld en die donkere velden waarin wat maffe poppetjes lopen kan ik toch echt niet warm of koud worden. Leve Conquest Earth of Red Alert, waar je tenminste echte graphics en velden ziet.
Conclusie: Het spelconcept is compleet verouderd, verzin eens iets nieuws. Jullie reviews zijn over het algemeen heel erg goed, maar afgezien van de optie om via je modem te spelen (wat tegenwoordig natuurlijk in elk fatsoenlijk spel thuishoort) vond ik de rest van de Diablo-review ronduit klote.
Ivar Pruijn, Hoogland.



Bregt v Bilsen, Hasselt

VRAAG VAN DE MAAND

Waarom is er steeds ruzie tussen de PC-fans en de PlayStation/Nintendo64/Saturn-fans?
Sander Scheps, Wolfheze

Omdat er zonder deze ruzie waarschijnlijk geen Yo! Post zou bestaan.

BEKKEN DICHT

Is het nu afgelopen! Ik word kotsmisselijk van dat gezeik over wat de beste spelcomputer is. Wat maakt het uit? Het gaat er toch om dat je zelf tevreden bent over wat voor systeem je hebt.
Waar ik ook strontziek van word is dat gekibbel dat spellen worden overgenomen op een ander systeem. So what. Iedereen is dan toch tevreden. Dus houd voortaan je bek dicht.
Matthijs Eijsberg, Dordrecht

Goed gesproken, Matthijs.

Yo! Kunst


Koen Mok, Bakel



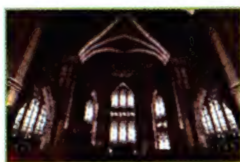
Timo Visser, Dordrecht



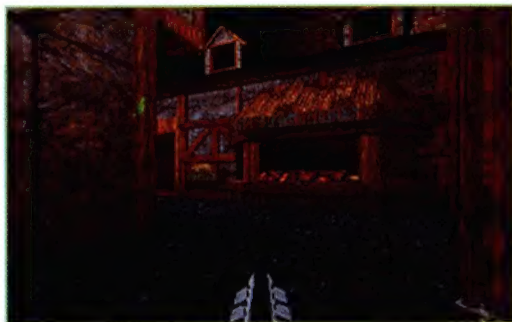
Alex Griffioen, Amersfoort

Hexen 2 gaat verder dan Quake

De releasedatum staat voorlopig gepland voor juni/juli van dit jaar, maar je geduld zal beslist worden beloond. Het tweede deel van Hexen is namelijk een spel om naar uit te kijken!



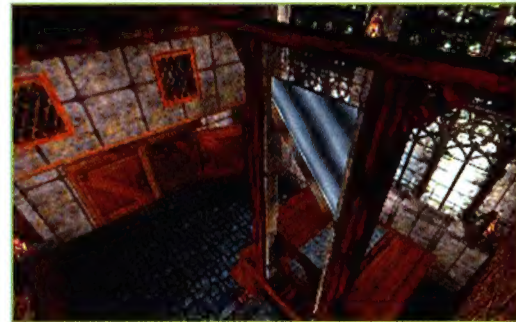
Hexen II maakt gebruik van de Quake-engine, dus alle elementen van Quake zullen aanwezig zijn: TCP/IP internet-ondersteuning, 16-speler netwerkgames, 3D architectuur en een hoge snelheid. Het spel zal waarschijnlijk eerst uitkomen voor Windows 95/NT (met DirectX), later misschien gevolgd door een versie voor 3D-kaarten. Er staat geen DOS-versie in de planning van Raven Software. Voor iedereen die het nog niet weet, Hexen II is een 3D shoot 'em up met extra RPG-elementen. Je bevind je in de middeleeuwen (kastelen, Rome, Egypte, oud-Amerika) waarbij je kunt kiezen uit zo'n dertig levels (plus vijf death match-levels) en vier verschillende karakters (paladin, cleric, necromancer, assassin) met ieder heel verschillende sterktes en zwakten. Bij ieder karakter kun je sterker worden door bijvoorbeeld wapens (er zijn er twintig!) en magische drankjes te verzamelen, maar ook door een bepaald level met succes af te ronden.





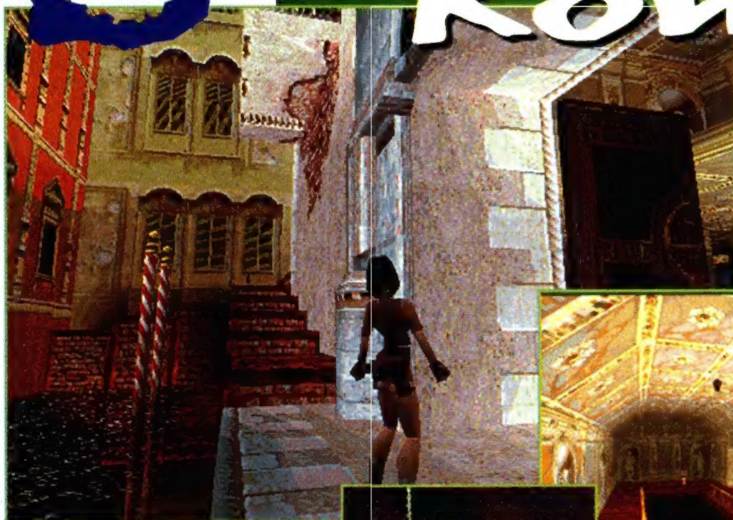
VERSCHILLEN

Ondanks die 'engine' zal Hexen II op een fiks aantal punten verder gaan waar Quake ophoudt. Het kleurenpalet zal veel diverser zijn, waardoor de plaatjes er helder en kleurig uitzien. In Quake kon je lopen, rennen, springen en zwemmen, Hexen II voegt daar vliegen en kruipen aan toe. Verder kun je ook nog speciale effecten (bliksem, regen) verwachten en veel meer beweging in de muren, vloeren en complete ruimtes. Net als deel 1 zal ook Hexen II verschijnen in een shareware versie en commerciële uitvoering.



LARA komt terug

Je kon er op wachten; na het enorme succes van Tomb Raider in 1996 is besloten dat eind er van dit jaar een tweede deel zal uitkomen. De hoofdpersoon in Tomb Raider 2? Lara Croft natuurlijk!







Al is Tomb Raider 2 nog volop in ontwikkeling, beetje bij beetje sijpelen de eerste nieuwtjes al door naar de redactie van Power Unlimited. Zo hoorden we dat er relatief meer levels zijn die Lara naar 'buiten' zullen sturen. Het eerste level is gesitueerd in China, waar Lara een geheime ingang bij de Chinese Muur moet zien te vinden. Die ingang brengt haar naar het eerste ondergrondse Tomb-level van deel 2. Een van de mooiste vormgegeven levels is een groot herenhuis in Venetië. Het huis zit overigens vol geheime lokaties, puzzels en power-ups. Verder gaan de programmeurs van Core ervoor zorgen dat er ditmaal wat meer vijanden te verslaan zullen zijn., omdat er nogal geklaagd is over het gebrek aan tegenstand in deel 1. Zo bestaat er een kans dat een van de onderwater-levels een grote inktvis zal bevatten, al is nu nog de vraag hoe al die armen van het monster geprogrammeerd moeten worden. Benieuwd naar het eindprodukt? In november weet je meer!

ZELDA, een legende in 64-BIT

De start mag dan veel vertraging hebben opgeleverd, op dit moment komen de nieuwsfeiten rond de N64-line up toch al flink door. Neem bijvoorbeeld de ontwikkeling van Zelda 64.

Zelda wordt, zo blijkt uit de laatste gegevens van Nintendo, een aktie-RPG in 3D die qua vorm en graphics sterk zal lijken op Super Mario 64. Om je in de stemming te brengen, tonen wij je hier alvast een paar vroege shots uit het spel. Op de definitieve versie zul je nog een poosje moeten wachten, want die staat pas voor het eind van het jaar gepland.

N64 LINE-UP

Naast de release van Zelda 64 kun je tot eind 1997 nog de volgende N64-games verwachten (al dan niet via de importkanalen): Dark Rift, Robotron X, War Gods, Clay Fighter Extreme, Ken Griffey Jr. Baseball, Mission Impossible, Perfect Striker, Robo-Tech: Crystal Dream, Goldeneye 007, Hexen, Lamborghini 64, Star Fox 64, World Championship Wrestling, Actua Golf, Body Harvest, Buggie-Boogie, Command & Conquer, Condemned, Crazy Cars, Creator, Deadly Honor, EarthBound 64, Freak Boy, F-Zero 64, Hed, Kirby's Air Ride, Lode Runner, Mr. Tank, Quake, Quarterback Club '98, Realms Of Valor, Rotor Gunner, Silicon Valley, Super Mario RPG 64, Tales Of Phantasia 2, TetrisPhere, Top Gear Rally, Turok 2, Ultimate Racer, Ultra Combat, Ultra Descent, WWF Wrestling, Yoshi's Island 64.











V-RALLY RAAST DOOR LLORET DE MAR

Er gaat niets boven 'the real thing' moeten ze bij Infogrames hebben gedacht, want een maandje geleden vloog Power Unlimited speciaal voor de preview van V-Rally naar de Rally van Catalonië in het Spaanse Lloret de Mar.





Het was een drukte van jewelste op de boulevard van Lloret. Onder het luid geronk trok de ene na de andere professionele rallywagen langs het publiek. Jaloers keken we naar al die coureurs, want wat moet rallyrijder toch een mooi beroep zijn. Wie wil er nou niet met ongekende snelheden over normale wegen, stoffige bergpaden of modderige bosweggetjes scheuren, zonder dat je daar meteen een fikse boete aan overhoudt? Gelukkig konden we onze heimelijke wens meteen in praktijk brengen. Niet in een echte rallywagen (ze passen wel beter op!), maar met de eerste speelbare PlayStation-versie van V-Rally. Infogrames had speciaal voor V-Rally een eigen 'showroom' langs de start/finish ingericht, waar we vol genot een uurtje hebben kunnen racen.

RALLY IN DE MIST

V-Rally blijkt een opmerkelijk goed uitgewerkt rallyspel. Naast een prima speelbaarheid (niet te moeilijk, maar ook niet al te eenvoudig) zijn de graphics werkelijk om van te watertanden. Je hebt de keuze uit tien verschillende wagens, 45 rallyroutes, een horizontale en verticale split-screen-optie, 3D stereo geluid, een aparte circuit editor (maak je eigen tracks), een arcade- en champioship-mode, verschillende weersomstandigheden (mist, regen, sneeuw, bewolking, zon), racetijden (schemer, nacht, dag) en levensechte botsingen en schade aan de wagen. V-Rally staat gepland voor een release in juni/juli. Voor meer info, kijk op http://www.infogrames.com.







THE NEW DIMENSION OF FUN



N64: The ultimate platform for 3D platform games, 3D role playing games, 3D sports, 3D adventures and other mind-blowing 3D simulations!

over 100 games in progress

MAKE MY DAY

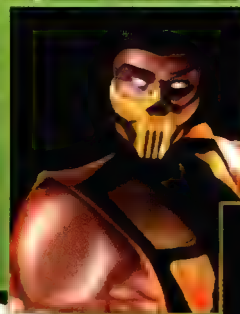


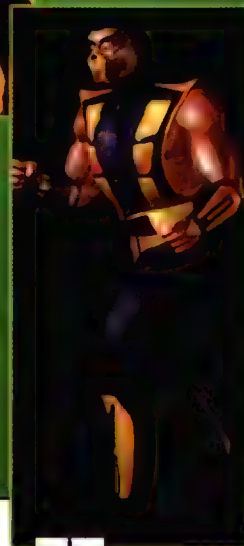
Koop maar al vast een beeldscherm van kogelvrij glas, want Trust introduceert de Cyber Gun, een elektronisch pistool voor de PC. In de loop van de Cyber Gun bevindt zich een elektronisch oog dat het licht van een monitor herkent. Via het bijgeleverde spel (Overseas Mission) verschijnen verschillende doelen en vijanden op het scherm. Je hebt maar één opdracht: knallen! Op het moment dat het persbericht bij de Power-post zat, was nog niet bekend welke games het Cyber geweer verder nog worden ondersteund. De Trust Cyber Gun bestaat overigens uit het pistool, interfacekaart, een Nederlandstalige handleiding en aansluitkabels. Het hele setje kost 129 gulden.

Binnenkort in de arcade

Mortal Kombat 4

Let vanaf augustus goed op je favoriete arcade, want vanaf deze maand (of in de maanden daarna) kun je deel vier van de Mortal Kombat-serie in de speelhallen verwachten. Het spel is nog volop in ontwikkeling, maar hier zijn de belangrijkste nieuwtjes op een rij: -MK4 gebruikt dezelfde microprocessor (DSP) als Cruis'n USA. -MK4 wordt compleet 3D. -MK4 komt met een nieuwe -tot nu geheime- button die het spelen van MK spectaculair zal veranderen. -MK4 zal minder humor en zeker geen friendships en babalities bevatten. -MK4 markeert de terugkeer van Raiden en Scorpion. -Naast MK 4 werkt Midway nog aan een andere MK-versie die voorlopig de werktitel Mortal Kombat Mythologies heeft meegekregen. -Wij zijn benieuwd hoeveel versies er nog zullen volgen!



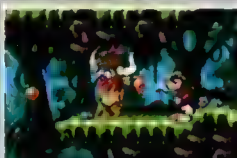


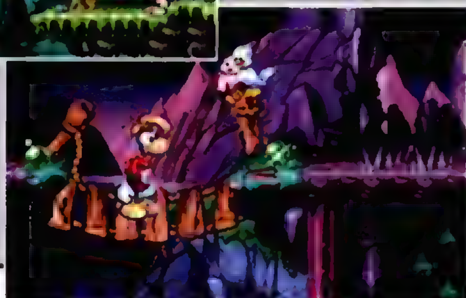


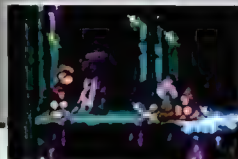
MAAK JE RAYMAN-LEVELS

Al is er nog niets bekend over een eventueel tweede deel van Rayman, fans van dit populaire platformventje hoeven niet te treuren want de nieuwste Rayman-avonturen ontwerp je gewoon zelf.

Met de Rayman Designer beschik je niet alleen over 24 nog niet eerder uitgebrachte levels, maar ook over een Rayman editor. Hiermee ontwerp je je eigen 'maps' en gebeurtenissen (bij aktieve elementen als bewegende obstakels en tegenstanders). Bovendien komt er een speciale Rayman internet-site vol tips voor het maken van je persoonlijke levels, waarbij er (natuurlijk) ook een mogelijkheid is om onderling levels uit te wisselen. Lokatie van de Rayman-site en extra info over de ontwerpsoftware vind je binnenkort in een uitgebreide bespreking van Rayman Designer.







CRUSH!

On-line games zijn hip! Neem Quake, Red Alert of Diablo: stuk voor stuk grote successen op internet. Vanaf augustus kunnen we daar waarschijnlijk een vierde naam aan toevoegen: Crush! Crush! is een speciaal voor on-line aktie (door Sunsoft) ontwikkeld PC-voetbalspel. De doelstelling van Crush! is simpel. Run je eigen voetbalclub, koop en verkoop spelers en speel wedstrijden in onderlinge competities. Als je wilt, kun je zelfs je eigen stadion bouwen. Uiteraard zijn er vriendschappelijke wedstrijden te organiseren, maar de ontwikkelaars van Crush! zullen er op internet voor zorgen dat er continue verschillende toernooien worden opgezet. Uiteraard lees je binnenkort meer over de mogelijkheden van dit eerste on-line voetbalspel.



VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

In het komende zomernummer doen we iets bijzonders! Wat dacht je van de allereerste Power Unlimited 'Outdoor Games & Fun Special'? In een speciale bijlage vertellen we ja alles over de coolste buitensporten (inline skating, beach volleybal, skateboarden, bungy jumpen, etcetera). Verder natuurlijk weer een enorm aantal game (p)reviews (zoals altijd onder voorbehoud):

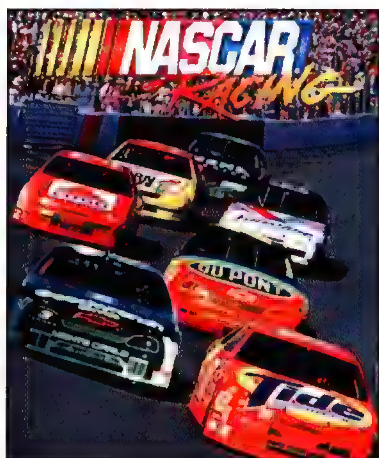
Fighters Mega Mix (Saturn), Scorcher (Saturn), Mortal Kombat Trilogy (N64), Power Pro Baseball (N64), Spider (PSX), V-Rally (PSX), Lucky Luke (SNES), Bomberman (Saturn), Sacred Ground (PC), Speedster (PC), World Football (PC), FIFA Soccer manager (PC), Peak Performance (PSX), Machine Hunter (PC), FIFA Soccer 64 (N64), Spy vs Spy (GB), Star Trek Generations (PC) en Namco's Museum Pieces 4 (PSX).

Het zomernummer van Power Unlimited ligt vanaf 30 juni in de kiosken.



winnaars NASCAR wedstrijd

In de Power Unlimited van maart organiseerden wij in samenwerking met Philips/Bomico een grote Nascar-wedstrijd. Inzet was een middag LazerTrek en LaserQuest in mei te Nijmegen. Inmiddels hebben de volgende winnaars een uitnodiging in de bus gehad: Bas de Ruiter (Den Helder), Joris Verdonck (Leopoldsburg), Rogier van der Sluys (Numansdorp), Yvo Kieviet (Oud Beijerland), Robbert van Raalte (Dieren), Leendert Overbeeke (Strijen), Dave Gerardu (Maastricht), Mark Kersten (Bemmel), David Fortes (Cappelle a/d IJssel) en Angelo Fiorillo (Alkmaar). In de volgende PU lees je een kort verslag van deze Lasermiddag.



DIC SLAAT VLEUGELS UIT



Vaste lezers van Power Unlimited weten natuurlijk al lang dat de maandelijkse Power Top-10 (zie pagina 14) wordt samengesteld aan de hand van de gegevens uit de Dutch Interactive Charts (DIC). Naast Power Unlimited kon je de DIC ook aantreffen in het Veronica blad. Kort geleden zijn daar de Telegraaf (ja, ja) en Break Out aan toegevoegd. De kans is dus groot dat je de Power Top-10 / Dutch Interactive Charts ook buiten jouw favoriete gamesmagazine zult tegenkomen.

de redactie

Ze zeggen wel eens: Aan alle mooie dingen komt een eind. Met spijt in ons hart moeten wij deze maand afscheid nemen van twee redacteuren. Maar er is ook goed nieuws. We krijgen er ook weer twee bij!

EVEN AFSCHEID NEMEN...

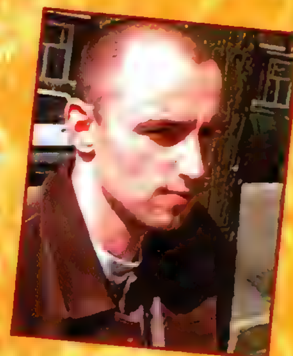
Al vanaf het prille begin zijn Ben en Laura betrokken geweest bij de ontwikkeling van Power Unlimited. Niet alleen met hun vertrouwde, scherpe en vooral ook deskundige spelreviews, maar ook via het onderhoud van het PowerWeb en de Eeuwig Leven-rubriek. Helaas hebben we in april afscheid moeten nemen van ons dynamisch PC-duo. Wij wensen Ben en Laura dan ook veel succes in hun nieuwe baan.





EVEN VOORSTELLEN... JAN

[illegible]



EVEN VOORSTELLEN... RUBEN

[illegible]



voor echte REDNECKS

Vorige maand heb je de uitgebreide review van Redneck Rampage in Power Unlimited kunnen lezen. Voel je je aangetrokken tot het ruwe, [illegible]nonse en 'leve-Amerika' imago van de ware redneck, dan hebben wij een verrassing voor je in petto. Dankzij Redneck Rampage-distributeur Bomico kunnen wij 15 levensechte Redneck Rampage-overhemden (rood/groen geruit katoen in houthakkersstijl) weggeven. Heb je interesse? Stuur dan o.v.v. 'Redneck-shirt' een briefkaartje naar Power Unlimited, Postbus [illegible] 1000 AM Amsterdam. E-mailen mag ook: power@pu.nl. Doe dit voor 15 juni en wie weet loop jij er dan binnenkort bij als onvervalste Power Redneck. Yeehaaa!





power unlimited's games top 10

Iedere maand wordt de Power Top-10 samengesteld aan de hand van de gegevens van de Dutch Interactive Charts (DIC). De DIC is een tweewekelijkse lijst die, behalve in Power Unlimited, ook is terug te vinden op het PowerWeb (www.bpa.nl/powerweb). Omdat de Power Top-10/DIC wordt samengesteld aan de hand van de harde verkoopcijfers zul je ook regelmatig oudere bugdet-titels tegenkomen. Het cijfer tussen de haakjes is de positie die het spel vorige maand in de Power Top-10 innam.

In samenwerking met: Dutch Interactive Charts

POWER HITS!

Hier volgt een overzicht met de games die in de vorige drie nummers de beste cijfers kregen:

NINTENDO 64

Turok: Dinosaur Hunter (mei)	9,9
Mario Kart 64 (maart)	9,0
Int. Superstar Soccer 64 (maart)	8,4

SATURN

Die Hard Arcade (april)	8,8
Sega Ages (april)	8,6

PLAYSTATION

Blast Chamber (maart)	9,0
Soul Blade (mei)	9,4
Perfect Weapon (mei)	8,8
Int. Superstar Soccer Pro (mei)	8,8
Sentient (april)	8,7
The City Of Lost Children (april)	8,6
Rage Racer (mei)	8,4
Cool Boarders (maart)	8,4
Rebel Assault 2 (maart)	8,4
Namco's Museum Pieces 3 (april)	8,3
King's Field 2 (maart)	8,2
Contra (maart)	8,1
Legacy Of Kain (maart)	8,0

PC CD-ROM

Diablo (april)	9,3
Redneck Rampage (mei)	9,1
Theme Hospital (mei)	9,1
Blood (mei)	9,0
The City Of Lost Children (april)	9,0
Creatures (maart)	9,0
Stars (mei)	8,5
Strikepoint (mei)	8,5
Area 51 (maart)	8,5
Wrecking Crew (mei)	8,3
SimCopter (mei)	8,3
Test Drive Off Road (april)	8,3
NBA Live 97 (april)	8,3
UEFA Champions League (april)	8,3
Flying Corps (maart)	8,3
Terracide (mei)	8,2
Die Hard Trilogy (mei)	8,0
NHL Face Off 97 (april)	8,0
Evidence (april)	8,0
Ar'Kritz (april)	8,0
Magic The Gathering (april)	8,0
Qin (maart)	8,0

MACINTOSH

Conquest Of The New World (april)	8,6

NINTENDO POWER top 10

1. (00) Turok Dinosaur Hunter (N64)
2. (-) FIFA 64
3. (1) Lufia (SNES)
4. (3) Star Wars 64 (N64)
5. (4) Donky Kong Country 3 (SNES)
6. (5) Super Mario 64 (N64)
7. (2) Pilot Wings 64 (N64)
8. (7) Mario Kart (SNES) (budget)
9. (-) Star Wars (SNES)
10. (6) Super Mario Land 2 (Game Boy)

SONY PLAYSTATION POWER top 10

1. (-) Tekken (Platinum)
2. (6) Crash Bandicoot
3. (2) Tomb Raider
4. (4) FIFA Soccer '97
5. (-) Formula 1
6. (3) Die Hard Trilogy
7. (-) Air Combat (Platinum)
8. (-) Destruction Deby (Platinum)
9. (-) Porsche Callenge
10. (-) Total NBA '97

PC CD-ROM POWER top 10

1. (1) Red Alert
2. (-) Red Alert: Counter Strike
3. (-) MDK
4. (2) F1 Grand Prix 2
5. (4) Magic The Gathering
6. (3) Diablo
7. (-) Theme Hospital
8. (6) FIFA Soccer '97
9. (-) KKND
10. (-) Settlers 2: Mission Pack

SEGA SATURN POWER top 10

1. (1) Die Hard Arcade
2. (6) Tomb Raider
3. (3) Dark Saviour
4. (2) Sonic 3D
5. (9) World Wide Soccer 97
6. (-) Manx TT
7. (-) Torico
8. (-) FIFA Soccer '97
9. (8) Nights
10. (5) Fighting Vipers

DUTCH INTERACTIVE CHARTS © MultiMediaMarkt / I-Mediate

POWER UNLIMITED SPECIAL REPORT

SEGA GAME

1997 is het jaar waarin ze het woord arcade uit het woordenboek zullen halen. Hiervoor in de plaats komt Game Works!

GAME WORKS

Game Works is de naam van een samenwerking tussen Steven Spielberg, Jon Snoddy, Sega Enterprises, Dream Works en Universal Studio Ltd. Samen hebben zij een concept bedacht dat een ommekeer teweeg zal brengen in de wereld van family entertainment.
En omdat ik toevallig toch in Los Angeles was, leek me dit een uitgelezen mogelijkheid om eens wat meer over Game Works te weten te komen. Er was mij verteld dat de beste plaats om info te krijgen Game Works Studio 35 was; de plek waar zich het grote brein achter alle Game Works plannen bevindt. Klinkt een beetje als Area 51 en, zo werd me verteld, bijna net zo goed beveiligd.

STUDIO 35

Na aan een paar L.A. showbizz touwtjes getrokken te hebben en een aantal telefoontjes te hebben gepleegd, kwam ik in contact met Peter. Peter zei dat ie me graag een rondleiding wou geven door de geheime Studio 35. Hij vertelde me hoe ik bij de Universal Studio's moest komen en dat er een pas klaar zou liggen bij de balie. Dat klonk in ieder geval veelbelovend.
Het was een kort ritje, snel parkeerde ik op de Universal parkeerplaats, gaf mijn naam aan de security guard en ontving mijn pas. Op het bordje op de deur van Studio 35 stond echter; 'Absolutely No Visitors'.
Dit gaf mij het gevoel dat ik ondanks pasje en afspraak hartelijk uitgelachen zou worden en het geheim van Game Works aan mijn neus voorbij zou gaan. Maar 'mijn grote vriend' Peter hield woord en na zijn uitgebreide rondleiding en uitleg, wist ik eindelijk wat zich achter de deuren van Studio 35 bevond.



WAT IS GAME WORKS?!

Welnu, dit is wat Peter mij vertelde: Game Works is een kruising tussen Alice in Wonderland en Bladerunner. Het is een family entertainment complex, dat is gecreëerd om tegemoet te komen aan de behoeften van plezierzoekers, jong en oud. Het is opgebouwd uit drie verschillende environments, de Arena, de Loading Dock en de Loft.

DE ARENA

De Arena is ontworpen voor high tech video gameplay. Omgeven door neonlicht en harde muziek vind je hier verschillende games exclusief ontworpen voor Game Works.
Hier huist 's werelds eerste Vertical Reality game. In dit shoot'em up vertical challenge spel kunnen maximaal twaalf spelers tegelijk strijden. Vastgeriemd in stoelen die wel acht meter omhoog gaan en bewapend met een gun gaan de spelers een race tegen de klok aan in hun poging een wolkenkrabber vrij te maken van criminele elementen. Als het je lukt om de vijand te doden, ga je omhoog maar als je geraakt wordt donder je naar beneden.
Een ander spel is Night Raptor, een 3D sound simulation game, speciaal ontwikkeld door Steven Spielberg voor Game Works. Dit spel is gebaseerd op de top film Jurassic Park.
De Arena biedt niet alleen super games, er is meer te zien. Er zijn overal camera's opgehangen die spelers selecteren en hun beelden projecteren op twee meter grote televisieschermen rondom de Arena. Deze ruimte trekt niet alleen hardcore spelers maar geeft ook de omstanders en de mensen die niet perse willen spelen het gevoel dat ze meedoen.

DE LOADING DOCK

Als je op zoek bent naar de nieuwste spelletjes dan is de Loading Dock de ruimte waar je moet zijn. Het interieur is zo ontworpen dat je het gevoel hebt dat je in het magazijn bent van een groot spelletjesbedrijf waar je alle games test die nog niet op de







WORKS



markt zijn uitgebracht. Eigenlijk is dat ook precies wat het is. Hier worden de spelletjes 'uitgelaten', rechtstreeks uit de vrachtwagen, om meteen getest te worden. De Loading Dock is een combinatie van fabriek, pakhuis en testruimte.

DE LOFT

Is de intense drukte niet dat wat je in je hoofd had dan is er ook nog een ruimte genaamd de Loft. Compleet met houten vloer, comfortabele stoelen en een rustige atmosfeer is de Loft de plaats waar je kan relaxen, een classic video game kan spelen of zelfs een potje kan schaken.
Ook zijn Internet en on-line games niet vergeten. In de Internet Lounge, een hi-tech ruimte, kun je surfen in speciaal ontworpen stoelen die direct zijn aangesloten op het net.

WAT REST?

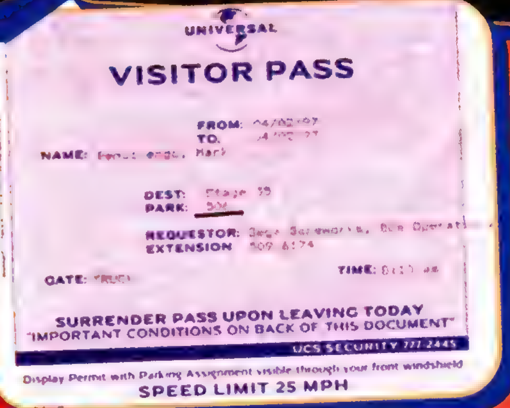
Ben je geen liefhebber van computer/videospelletjes dan denk ik dat Game Works toch nog wat voor jou in petto heeft. Wat dacht je van een potje air hockey, pool en zelfs skeeball voor oma. Een beetje basketballen of misschien houd je van bowlen, of golfen. Er is zelfs een batting cage als honkbal jouw ding is.
Aangezien Game Works zich in Amerika bevindt, zijn ze natuurlijk het eten en drinken niet vergeten. Er is een aparte eetruimte met bediening en een echte Amerikaanse spijskaart: pizza's, sandwiches, salades, cake en ice cream! Voor de bierdrinkers is Game Works van een

... pub ... een beetje slaperig? Geen nood, Starbucks Coffee is ook van de partij en is dat niet efficiënt genoeg probeer dan Game Works' eigen cafeïne water dat de naam Electric Water draagt.

GAME WORKS SEATTLE IS OPEN

Met Spielberg en Snoddy aan de leiding, creëert het Game Works ontwerpteam een high-energy fantasiewereld voor iedereen, van fanatieke gamer tot de dertig plusser die een avondje uit wil.
Elke Game Works zal uniek zijn, of het nu de 15.000 vierkante meter in Seattle is geopend in maart, of de 25.000 vierkante meter in Las Vegas geopend in april, of een van de honderd andere over de hele wereld geplande projecten.
Helaas is Nederland niet één van die honderd, maar ze hebben gezegd dat het er misschien honderd en één zullen zijn.
P.S. Wil je meer informatie, kijk op www.gameworks.com

MARK B.







BEAVIS DO AMERICA



In een onbewaakt moment is de TV van Beavis en Butt-head gestolen. Paniek! Angst! Afkickverschijnselen! Kortom, er zit maar één ding op voor het tweetal. Van de bank af en het land in om hun beeldscherm terug te vinden.

Arm Amerika, anderhalf uur lang trekken Beavis en Butt-head in hun eerste speelfilm als een plaag door het land. En de twee overtreffen zichzelf. Totaal wereldvreemd en gezegend met IQ's waar een demente kip zich voor zou schamen, trekken ze van Las Vegas naar Seatle, sterven bijna van dorst in de woestijn, ontmoeten hun vaders (zonder dat een van de vier de familiebanden doorheeft) en belanden uiteindelijk in Washington waar ze per ongeluk voor helden worden aangezien.

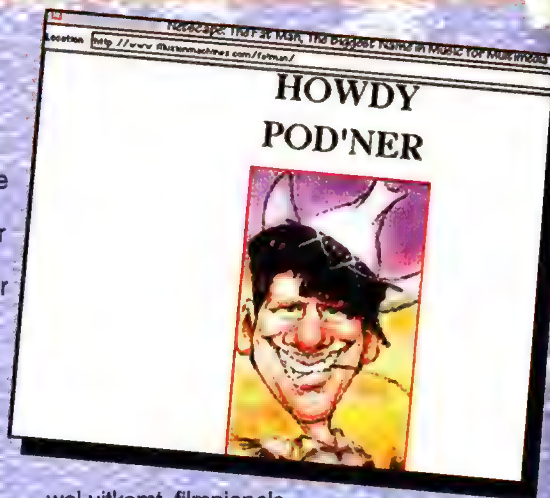
ACHTERVOLGD

Onderweg laten ze een dam doorbreken en krijgen een doorgeslagen redneck, z'n even criminele ex (een echte babe) plus 'the law' achter zich aan. Geobsedeerd als ze zijn om hun TV terug te vinden, merken B & B hier weinig van. En wanneer ze al iets van de commotie om zich heen gewaarworden, lukt het ze steeds om dat volkomen verkeerd te interpreteren.

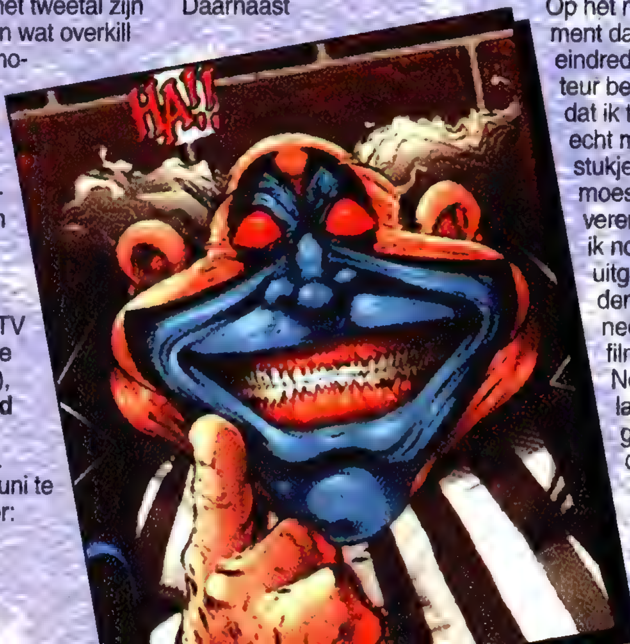
NIET VOOR WOOZIES

Anders dan in de MTV-serie zitten er geen videoclips in de film. Dat kan ook niet want de TV is weg. Maar dat heeft Mike Judge en de zijnen er niet van weerhouden een funky intro te maken en de soundtrack te vullen met geluiden van White Zombie, de Chili Peppers, Rancid, Ozzy Ozborne en natuurlijk AC/DC. Beavis-lovers komen aan hun trekken met een geweldig optreden van de Great Cornholio en Butt-head-fans zien hun held bijna, maar net niet, scoren. De mensen die de humor van B & B niet grappig vinden, kunnen de bioscoopzalen beter mijden. Maar dat zijn toch dorks. They can pull my finger.

SHORTS



Men moet het ijzer smeden wanneer het heet is en dus brengt CIC een serie video's in de winkels die naadloos aansluit bij de release van het grote B & B avontuur. De banden **Feel Our Pain** en **Law Abiding Citizens** met avonturen van het tweetal zijn misschien wat overkill aan hormonenhumor. Daarom komen er ook video's van **Aeon Flux** (inclusief nooit op TV vertoonde verhalen), **The Head** en **The Maxx** uit. Vanaf 3 juni te koop voor: ƒ 29,90.

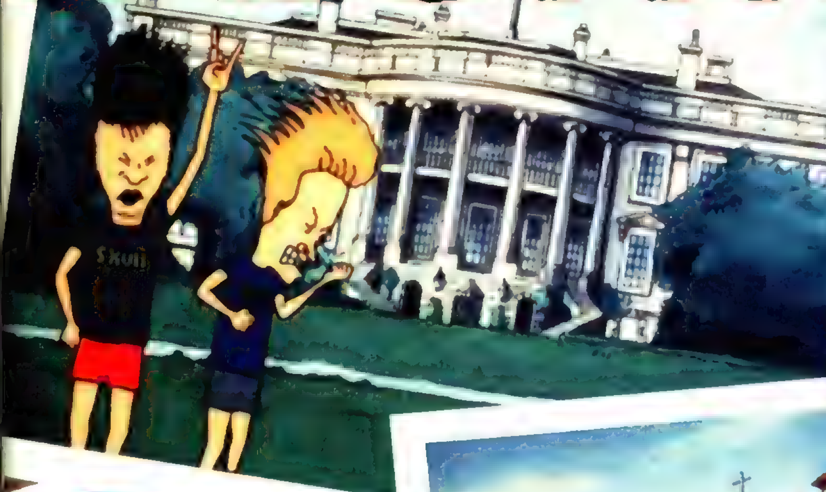


De World Wide Web Headquarters van Spawn zijn te vinden op **www.mcfarlane.com.** De site is bij vlagen erg commercieel (er wordt een hoop te koop aangeboden), maar zit ook vol met prachtige graphics. Daarnaast vraagt Todd McFarlane himself om commentaar over de serie naar de makers te mailen. Ook staat er een trailer van **Spawn The Movie** (special effects van ILM!) op de site. Eind van de zomer komt de film in Amerika uit.

Op het moment dat de eindredacteur besloot dat ik toch echt m'n stukjes in moest leveren, had ik nog niet uitgevonden wanneer de film in Nederland gaat draaien (en of hij wel uitkomt, filmpiepels hebben soms rare ideeën over wat wij willen zien). Maar daar kom ik nog wel achter!

Meet de Fat Man. Wie? Wel, George Alistair Sanger aka De Fat Man aka de Grootste Naam in Muziek voor Multimedia. Samen met zijn groep cowboy composers werkt hij vanuit een groot huis ergens in Texas aan gamesmuziek. Tot nu toe is de Fat Man verantwoordelijk voor de muziek in games als The 7th Guest, The 11th Hour, Wing Commander I en II, Zombies Ate My Neighbours en This Means War. Naast het componeren van muziek doen het Fat Team ook aan kwaliteitscontroles van soundcards en daarmee heeft het een flinke reputatie opgebouwd. Op **www.illusionmachines.com/fatman** lees je er alles over en kun je je eigen soundcard testen met de **gamedemo.zip**.

& BUTTHEAD



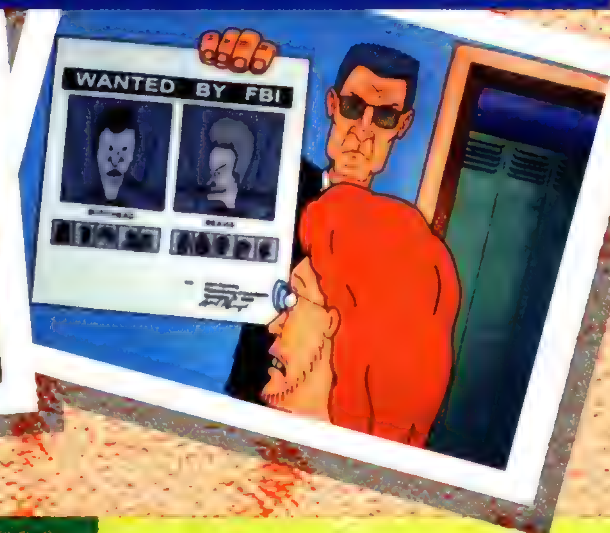


Win een B&B pakket

Met Beavis en Butt-Head bigger than life aan de muur, de soundtrack in de CD-speler, t-shirt en cap op kom je de zomer wel door. En het enige wat je moet doen om een van deze prijzen te krijgen, is ons vertellen wie de stemmen van het tweetal inspreekt.
Zet het antwoord op een kaartje met je naam en adres. De eerste tien goede inzenders krijgen een B & B pakket (T-shirt, cap, soundtrack) en als troostprijs zijn er tien filmposters.
Adres: Power Unlimited, Postbus 9805, 1006 AM Amsterdam







SOUNDS

Met de @track het Web op

Bijna elke maand zit ik weer een beetje met m'n handen in het haar als het tijd wordt om de sounds-rubriek te vullen.
Platenmaatschappijen in Nederland zijn, zoals de meeste grote bedrijven, nogal angstig voor nieuwe dingen. Er moeten eerst uitgebreide marketingonderzoeken gedaan worden voordat ze bereid zijn iets nieuws uit te proberen. En als ze dit al doen, wordt er vaak volledig op safe gespeeld. Het is daarom soms moeilijk een CD+ te vinden die niet volledig uit bagger bestaat en de moeite van het opstarten waard is.

WEB-PAGINA OP CD

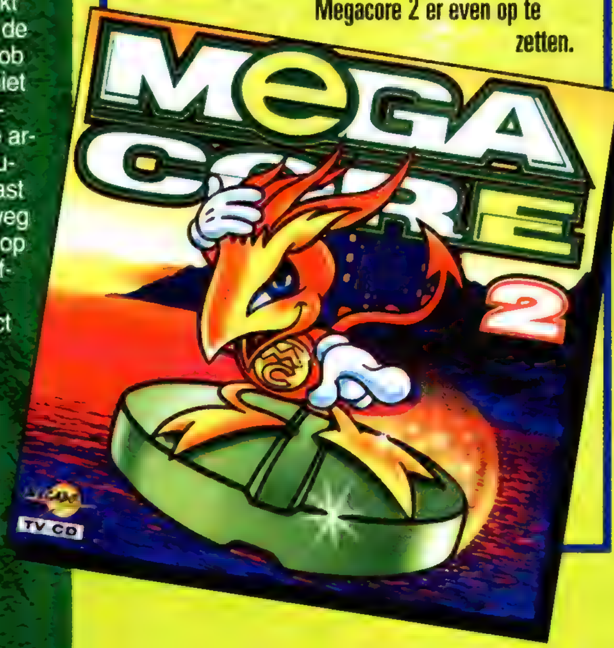
Maar er is hoop. I-Mediate heeft een concept ontwikkeld dat net iets anders is dan de gewone ROM-track; de @track. Grootste voordeel van de @track (vanuit het gezichtspunt van de platenindustrie) is dat het goedkoop is om te maken. Het multimediaschijfje maakt gebruik van html-techniek, waar simpel en snel mee te werken valt. Eigenlijk zetten ze gewoon een Web-pagina op CD en maken het mogelijk om vanaf de @track meteen naar het WWW door te klikken. Alle technologie die daarvoor nodig is, wordt met dank aan Microsoft op de schijf gezet.

KATJA

Het is een beetje vreemd dat nog niemand op het idee is gekomen op deze manier ROM-tracks te maken, maar het is wel een goede ontwikkeling. Doordat de kosten erg laag liggen, zijn platenmaatschappijen veel sneller bereid met dit medium te experimenteren.
Het begin is gemaakt met een @track op de nieuwste CD van Rob de Nijs. Oké, hij is niet de meest tot de verbeelding sprekende artiest maar als het publiek daar enthousiast op reageert, is de weg open voor @tracks op interessantere schijfjes.
Het volgende project is een @track voor/over Katja Schuurman. Kijk, dat gaat al iets meer de goede kant op.

weggevertje

Het begint een goede traditie te worden om elke maand een CD weg te geven. En ook deze keer hebben we er weer een in de aanbieding. Speciaal voor de liefhebbers, hebben we beslag weten te leggen op vijf exemplaren van Megacore 2. Negentien happy fun-core tracs waaronder Reef Teeffie, de Mosselman, DJ Pagan, Arie & Bastiaan en natuurlijk Hakkûbar.
Helemaal voor niks als je snel een kaartje naar de redactie stuurt. Vergeet niet je naam, adres en Megacore 2 er even op te zetten.




I am the great Cornholio,
I have tipi for my bunghole.


Deftones rule.


B&B@work.

Eén keer Beavis en Butt-head is leuk, twee keer Beavis en Butt-head is nog veel leuker, drie keer Beavis en Butt-head is erg pijnlijk voor je kaakspieren.

CALLING ALL DORKS

Diarrhea cha cha cha, diarrhea cha cha cha. Dit hoor ik sinds kort regelmatig uit mijn computer komen. En niet alleen dat, ik heb mijn hele computer vol met wav. files, iconen, screensavers en wallpaper van B&B. Nu denk je misschien dat ik dagen en nachten bezig ben geweest om overal iconen en wav.files van het net te downloaden, dat ik urenlang aan het pielen was voordat ik eindelijk een B&B wallpaper had. Nou, nee dus, ik kreeg op een van de eerste zonnige dagen van dit jaar de doos B&B Calling All Dorks in handen. De dag leek gelijk nog veel zonniger.


Chicks rule.

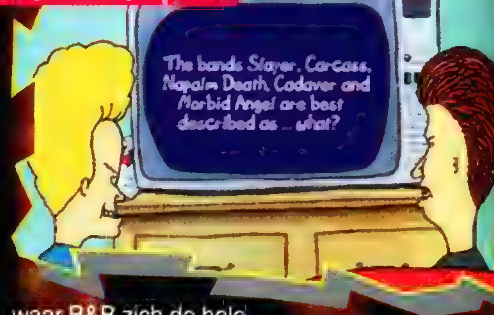


ACHT THEME PACKS

Op deze CD-ROM zitten maar liefst acht verschillende Themepacks. Een Themepack is een programma dat alles op je computer verandert in het door jou gekozen thema. In B&B@Home zie je, als wallpaper, de jongens op de bank zitten en is bijvoorbeeld je cursorpijltje een handje met afstandsbediening. In Burgerworld zijn de boys aan het werk bij de plaatselijke hamburger gigant. Ook nu is alles in die stijl, zelfs de lettertypes en de kleuren zijn veranderd. Als er iets mis gaat hoor je Beavis zeggen; 'Cool Butt-head you broke it'. In Chicks N stuff hoor je Beavis verkondigen; 'Sperm is a terrible thing to waste'. Overal duiken stukjes tekst op waarin B&B hun beeld op het vrouwelijk geslacht geven. Als je je computer start terwijl je Let's Rock hebt geïnstalleerd hoor je; 'I said, hello Houston are you ready to rock?' Met Gangs Rule zijn B&B duidelijk onder de indruk van hun held en gangleider Todd. Je zandloper is veranderd in Beavis die in elkaar wordt geslagen door Todd.
School Sucks kunnen we allemaal over meepraten, je cursor pijltje is een potlood en je hoort regelmatig dingen als; 'Highland High Sucks'.
In That Old Hippy wordt de hippie leraar van B&B in de zeik genomen, alles is verder in hippiestijl inclusief bloemen en dat soort shit.
Als laatste is er dan, mijn absolute favoriet, The Great Cornholio. Nadat Beavis een partij pillen achterover heeft gewerkt en zijn t-shirt half over z'n kop heeft getrokken, verandert hij in de Great Cornholio. Je moet het zien, en horen, om te geloven, zo cool is deze.

LITTLE THINGIES

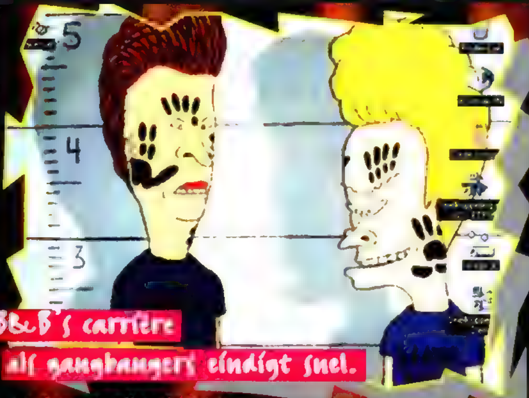
Nadat ik mijn computer had omgeturnd in een B&B computer, was ik klaar voor de volgende CD-ROM. In Little Thingies zie je waar B&B zich de hele dag mee bezighouden. Al deze bezigheden zijn in een spel gegoten en jij kunt vrolijk met ze meedoen. Zo kun je bijvoorbeeld naar Court Chaos; hier moet je op een tennisbaan proberen iedereen die z'n kop vertoont een tennisbal voor z'n harses te gooien. Natuurlijk krijg je hier punten voor, maar pas op, ze gooien terug. Change It is een soort memory maar dan met TV's. Veel zappen dus.



Niks anders op TV.

Met Air Guitar kun je samen met de boys muziek maken, helaas zijn B&B de muziekinstrumenten, componeer iets in rock, burp of fart.
In Bug Justice staat jou ten doel om snoep tegen al te opdringerige insekten te verdedigen. Het tofst vond is Hock a Loogie. Je kunt kiezen of je als Beavis of Butt-head wilt spelen, waarna je vanaf het dak van een gebouw moet proberen om op voorbijgangers te spugen. Iedere kwat op iemands hoofd is punten waard. Net als bij alle





B&B's carrière als gangbangers eindigt snel.



Let's rock.



B&B op het strand... euh, school.

andere spellen is het commentaar om je ziek te lachen.
Een andere goeie is Thank You Drive Thru. B&B zijn aan het werk en het is zaak om alle klanten (ook die aan het doorgeefluik komen met hun auto) zo snel mogelijk te bedienen. Lukt dat niet dan komt je baas ingrijpen, en is het spel afgelopen.
En dan is er als laatste nog Wreck ém Ball. Butt-head staat in een oud pand en gooit van alles naar beneden. Een aantal dingen daarvan kun je als Beavis zijnde opvangen (zoals nacho-chips), maar wasautomaten en allerlei sanitair zullen hem een behoorlijke koppijn opleveren. Zorg dat je op tijd wegspringt. Zo nu en dan komt er een grote slopersbal langs en dan is Beavis al gauw k.o.
Al deze games zijn kort en simpel. Toch zijn ze zo in de B&B stijl, dat je constant in een deuk ligt. Verwacht geen hardcore games, het zijn gewoon extreem wacky en ultra droge spelletjes.

WIENER TAKES ALL

Oké, deze CD-ROM is alleen voor hen die zo'n beetje vierentwintig uur per dag, zeven dagen in de week naar MTV kijken, terwijl ze net als B&B in hun kruis, en daarna neus, zitten te graaien, en dus alle afleveringen van B&B al tigduizend keer hebben gezien. Alleen op die manier weet je alle antwoorden op de vragen, die gesteld worden in The Wiener Takes All. Dit is een zogeheten Trivia game. Samen met B&B kijk je naar een spelshow op TV, met een presentator die nog het meest weg heeft van een mix tussen Henny Huisman en Hans Kazan. Het onderwerp is natuurlijk B&B. De meest uiteenlopende vragen worden gesteld, gevolgd door vier mogelijke antwoorden. Wat dacht je van; 'Wat is de echte naam van Balsac the Balls of Death van GWAR?' Of 'Wat is scatologie?' (powertipje: the study of turds). Ik wist zelf natuurlijk meteen het antwoord op de vraag waar het hoogste toilet ter wereld is. Antwoord geven op de vragen doe je met een buzzknop. B&B zitten er constant doorheen te kwekken maar als je goed oplet en het enigszins kunt verstaan, geven ze soms het antwoord op de vraag.



Hard mthrfcking core.



Eindelijk iets goeds op TV.

RAPPORT

GRAPHICS	11^2
GELUID	13^7
ORIGINALITEIT	15^8
SPEELBAARHEID	12^4

- Beavis en Butt-head rule
- Ultra extreem funny
- Je computer fleurt er van op
- Hock-a-Loogie is erg tof

PC CD-ROM
Prijs per titel: ƒ 34,95
Bfr. ca. 650
Systeemeisen: Win 95, 486 DX 66Mhz, 8Mb RAM, 5Mb HDS, Double speed CD-ROM, Soundcard, muis.
Fabrikant: Viacom
Distributeur: Diamond Soft
Tel: 0591-634333

13^2

Het is onmogelijk om de steengoede humor en gameplay op een leuke manier uit te leggen. Geloof me, als je van B&B houdt, is dit een absolute 10, en als je er niet van houdt, dan ben je een bunghole. Hey lets go over to Stewards house and kick his ass.
BAS-HEAD

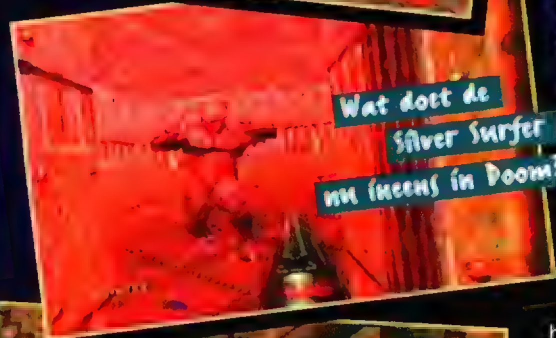


BUTT-HEAD

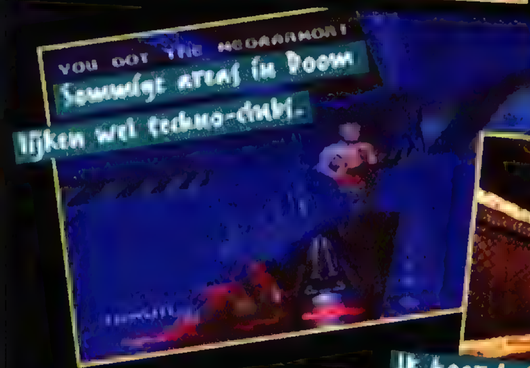
Calling All Dorks, Little Thingies, Wiener Takes All


Om maar meteen met de deur in huis te knallen.


Deze knul kan wel een kleine tandheelkundige ingreep gebruiken.


Wat doet de Silver Surfer nu ineens in Doom?


Laat me erin!



Sommige areas in Doom lijken wel techno-dubi.

Ik hoor het wel als het pijn doet hè?


So we meet again.

In tegenstelling tot wat ik verwachtte, is Doom 64 niet de zoveelste conversie van het inmiddels klassieke PC spel dat in 1993 het levenslicht zag. De graphics zijn flink onder handen genomen, de levels zijn geheel opnieuw ingericht en er is weer een nieuw blik griezels opengetrokken. Tijd om de combat-boots aan te snoeren en het arsenaal moordwapens uit de kast te halen!

DUIVELSE REANIMATIE

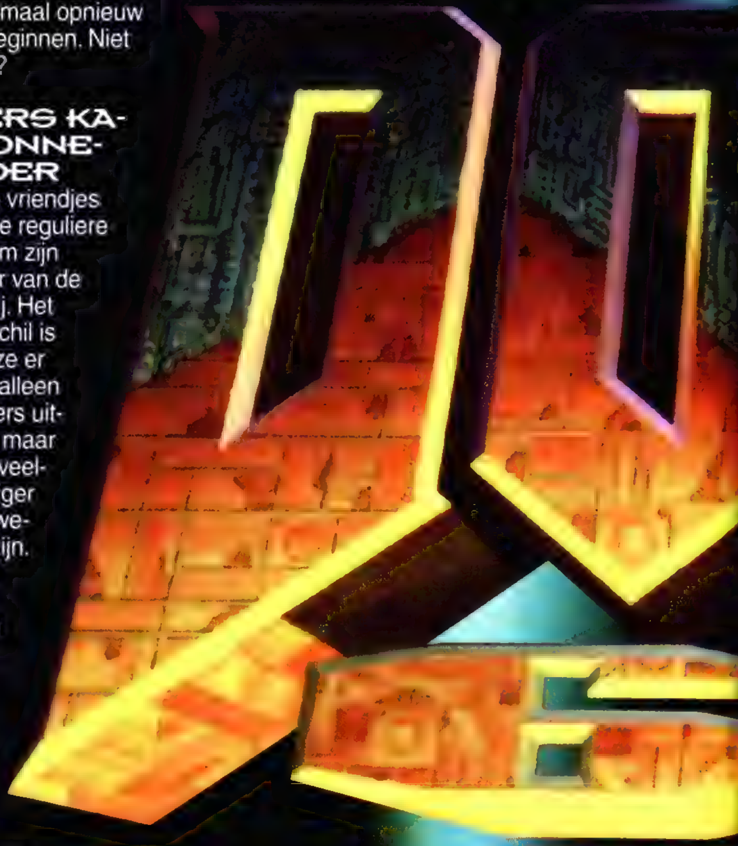
Aangezien je aan het einde van Doom II alle demonische gedrochten naar de andere wereld geholpen hebt, is het natuurlijk een beetje ongeloofwaardig dat de slachtpartij weer helemaal opnieuw begint. Maar je moet de creativiteit van de zieke geesten die verantwoordelijk zijn voor deze duivelse holocaust natuurlijk niet onderschatten. De oplossing blijkt namelijk heel simpel te zijn. Niet alle demonen waren echt dood. Een Archviles heeft jouw kogelregen overleefd en is vervolgens, zo snel als zijn zwaar beschadigde lichaam dat toe liet, begonnen met het reanimeren van zijn duivelse collega's. Aangezien de arme gedrochten allemaal flink toegetakeld waren, zijn ze enigszins verminkt teruggekeerd uit de dood. Voila: een perfecte aanleiding om de characters allemaal een semi-nieuw uiterlijk te geven en een enigszins geloofwaardig excuus om weer helemaal opnieuw te beginnen. Niet dan?

VERS KANONNEVOER

Al je vriendjes uit de reguliere Doom zijn weer van de partij. Het verschil is dat ze er niet alleen anders uitzien maar ook veelvuldiger aanwezig zijn. Met andere woorden de ellende begint weer opnieuw, alleen nog heftiger. Als extra bonus hebben de heren van Midway nog een aantal nieuwe etterbakken gecreëerd om het leven in deze hel nog ietsje ondraaglijker te maken. Een zwevend monster met maar liefst twee enorme muilen luistert naar de naam Pain Elemental en is een even irritant als moeilijk te doden griezeltje. De Nightmare Imp lijkt op de gewone Imp behalve dan dat hij onzichtbaar en agressiever is. Niet echt iemand om uit te nodigen voor een picknick in het Vondelpark dus. Het voordeel is dat al deze gedrochten nog te dom zijn om voor de duvel te dansen. Wanneer ze in groepsverband aanvallen, gebeurt het vaak dat het tuig onderling gaat vechten. Zo'n gevecht eindigt pas als een van de twee kassiewijlen en dat betekent dus dat er door jou minder vies werk opgeknapt hoeft te worden.

SATANIC DECORATION

Maar het zijn niet alleen levende wezens waar je voor op moet passen. Een duivelse binnenhuis-architect heeft de Tempel Of Doom dusdanig ingericht dat je bijna geen stap kunt zetten zonder de dood in de ogen te staren. Zo schieten er soms vlijmscherpe dart-pijltjes met een razende snelheid uit de muren. Ondanks dat ze klein zijn, richten ze flink wat schade aan. Volgens hetzelfde principe krijg je soms ook gigantische vuurballen op je afgevuurd. Het verschil is dat deze knakkers geen vaste vuurlijn volgen maar 'heat seaking' zijn. Ze stoppen niet totdat ze iets geraakt hebben. De enige remedie is rennen alsof je leven er vanaf hangt en neem maar van mij aan dat doet het ook! Andere onverwachte gevaren zijn plafonds die zonder enige opgaaf van reden opeens naar beneden komen en je verpletteren en denkbeeldige muren waar achter vandaan demonen jou, zonder dat je ze ziet, een pak rammel geven. En dan heb ik het nog niet eens over alle vloeistoffen waar je doorheen loopt. Meestal betreft het chemisch afval dat langzaam maar geleidelijk jouw gezondheid om zeep helpt. Geen frisse duik nemen dus.



THERE IS A DARKSIDE

Doom 64 kent evenals zijn voorgangers vier moeilijkheidgradaties, te weten: Be Gentle (voor poesies) , Bring It On (voor beginners), I Own Doom (voor de veteranen) en Watch Me Die (voor gasten met suicidale trekjes). De meest in het oog springende verbeteringen van Doom 64 zitten 'm in de graphics



en dat mocht je ook wel verwachten van een Nintendo 64 remake.
De achtergronden zijn nog onheilspellender geworden en er schuilen nog veel meer geheimen en moordlustige wezens in verborgen hoeken en gaten.
Er hangen in de meeste levels naargeestige mistbanken en net als in de film Seven, is Doom 64 expres extreem donker gemaakt. Het maakt het allemaal nog angstaanjagender dan het sowieso al is. Je hart gaat als een gek tekeer wanneer je voetje voor voetje de sinistere omgeving verkent en je je met het zweet in de handen afvraagt uit welke hoek het volgende gevaar zich aan zal dienen.
De sukkels onder jullie kunnen met een eenvoudige ingreep deze demonische duisternis uitschakelen en in een vrolijk lentezonnetje de reis voortzetten maar iedere Space kadet met een beetje ballen laat het natuurlijk niet zo ver komen en baant zich onverschrokken een weg door deze duistere nachtmerrie.

DENKSPORT

Ik vind het overigens wel jammer dat de traditionele Doom display, waarin je je eigen kop onder in beeld krijgt, de restyling niet heeft overleefd. Nu moet je het met louter percentages doen en dat is toch minder overzichtelijk en aansprekend. Ook bepaalde basisregels uit de oude Doom hebben de 64 conversie niet overleefd. Kon je er bij de oude Doom zeker van zijn dat, wanneer je een hendel had overgehaald, je daar verder niks meer te zoeken had; bij Doom 64 is dat zeker niet het geval. De hendels zijn ingeruild voor knoppen die soms meerdere malen moeten worden ingedrukt.
Er zitten ook verschillende geheime levels en sluiproutes verborgen in het spel. Ook de items liggen niet meer voor het oprapen. Je moet regelmatig ingewikkelde puzzels oplossen om de benodigde powerups of sleutels te bemachtigen. Dit heeft tot gevolg dat je soms urenlang in dezelfde kamer ronddoolt op zoek naar een knop of een teleport.
Persoonlijk vind ik dat een zeer hinderlijke ontwikkeling. Ik wil op een zo tactisch mogelijke wijze een militaire operatie uitvoeren en niet een denksport-kampioen worden.

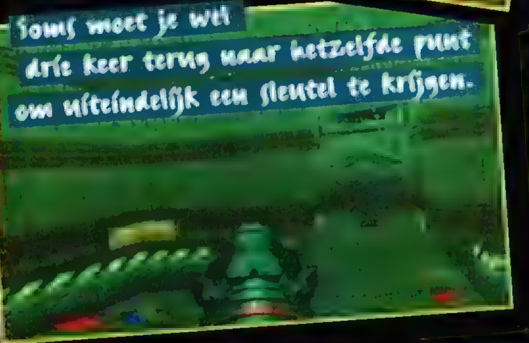
AMERIKAANSE IMPORT


Zelfs het vliegende stronthoopje ziet er op de N64 lekkerder uit.

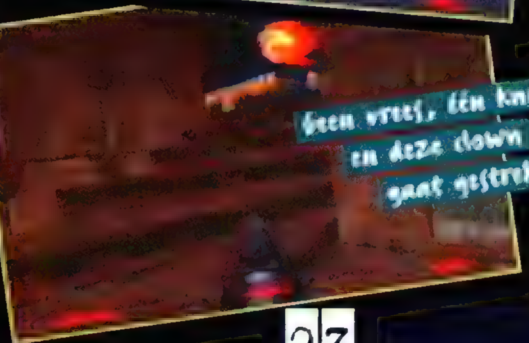

Sterf addergebroed, sterf!


Pak aan klootkommel.


Het gevaar schuilt in iedere hoek


Soms moet je wel drie keer terug naar hetzelfde punt om uiteindelijk een sleutel te krijgen.


Bonas dias mi amigo!

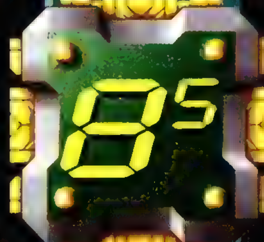

Geen vrees, één knal en deze clown gaat gestrekt.

RAPPORT

GRAPHICS	9^{0}
GELUID	8^{0}
ORIGINALITEIT	6^{5}
SPEELBAARHEID	9^{5}

▲ Nieuwe levels
▲ Nieuwe characters
▼ Onduidelijke display
▼ Teveel puzzelen

NINTENDO64
Prijs: ƒ 199,95 Bfr. ca. 3600
Fabrikant: Midway
Verkrijgbaar bij: Future Zone
Tel: 010-4369350



De characters zien er beter uit en vooral de achtergronden zijn gruwelijk (sur)realistisch. De levels zijn weliswaar gewijzigd maar de verhaallijn is natuurlijk wel hetzelfde gebleven. Desalniettemin is Doom 64 een stevige dosis hel en verdoemenis voor hongerige N64 junkies.

Carmag

[illegible]: wat is zo makkelijk als het doodrijden van voetgangers, soms niet meer dan een doordeweekse slachting, maar vaak ook zo moeilijk als tongzoenen met een cobra? Antwoord: Carmageddon.

ALLES IS VOOR BASSIE

Aangezien ik de laatste tijd nogal wat uurtjes op PU Head Quarters doorbreng, zit ik er vaak bovenop als de nieuwe spellen binnenkomen en ze voor een eerste test even op de redactie worden bekeken.

Soms kan ik me dan niet beheersen en grabbel ongeduldig in de binnengekomen dozen. Nu is er een gouden regel bij de PU [illegible] durf te wijken, en dat is dat Ed de racegames doet. En dat is maar goed ook, aangezien hij de (tot nog toe) ongeslagen kampioen is. Carmageddon leek op het eerste oog een gewone racegame, maar al snel bleek dat we ons daar flink in hadden vergist. Racen is in dit spel namelijk van ondergeschikt belang. Slopen en voetgangers doodrijden is waar het om draait. Meer iets voor mij dus!

FEAR FACTORY

De installatie van deze demo verliep zonder al teveel problemen, behalve dan dat mijn geluidskaart niet goed werkte. In de door mij aangeschafte computer zit standaard een Soundbooster 16 Multi en die bleek niet bekend te zijn bij het setup programma van Carmageddon. Hierdoor moest ik in eerste instantie het geluid van de wagens missen.

Ik heb 'm later op en andere computer gespeeld en toen kon ik het tevreden ronken van de motoren en het piepen van de banden wel horen. Hopelijk dat in de uiteindelijke versie meer rekening wordt gehouden met verschillende geluidskaarten.

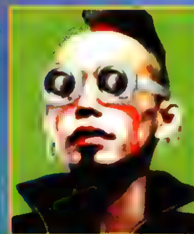
Buiten het geronk en gepiep is er nog een hele goede reden om dit spel niet alleen te bekijken maar ook te beluisteren. In de volledige versie zal de achtergrondmuziek namelijk verzorgd worden door niemand minder dan Fear Factory. De tracks die gebruikt gaan worden komen van de CD 'Demanufacture'.

Volgens de makers van Carmageddon hebben ze de rest van de geluidseffecten op geheel eigen wijze opgenomen.

Voor het geluid van aangereden voetgangers wilden ze eerst op een kruispunt gaan staan wachten tot er iets zou gebeuren. Al snel kwamen ze er achter dat dat wel even kon gaan duren. Ze hebben toen maar een kennis van hun betaald om hem omver te rijden en dat op te nemen.

Wat betreft het exploderen van mensen wil het team niets prijsgeven over hun opnametechnieken, ze zijn namelijk bang dat iemand het thuis gaat proberen. Het geluid van staal op staal en het breken van autoruiten, werd opgenomen in de garage van een van de medewerkers. Zijn verzameling antieke wagens werd totaal tot schroot geslagen. Nou ja, je moet die gasten van SCI maar met een korrel zout nemen.





Zijn ze weird of wat?

RIJDEN WAAR JE WILT

Maar nu het spel dan. Het gaat om een race tussen een stel malkezen die niet onderdoen voor die weirdo's uit Wrecking Crew. Deze characters zijn alleen niet geanimeerd. Bij het optiescherm zie je filmpjes van de rijders en hoewel ze er uitzien als psycho's, zijn ze verder gewoon menselijk. Ook tijdens het rijden zie je de bestuurder zitten en reageren op de sprongen, bochten en crashes die hij of zij te verduren krijgt.

De verschillende parcours lopen door steden of gewoon dwars door het boerenland. Je bent, net als in bijvoorbeeld Monster Truck Madness, niet gebonden aan de racebaan. Als je zin hebt om eens ergens anders te crossen en de race kan je verder gestolen worden, dan kun je gewoon rondrijden waar je wilt. Misschien vind je hier of daar nog een interessante pick-up. Deze pick-ups kunnen van alles zijn; een algehele reparatie van je wagen,



Ze zijn niet echt stevig die voetgangers.



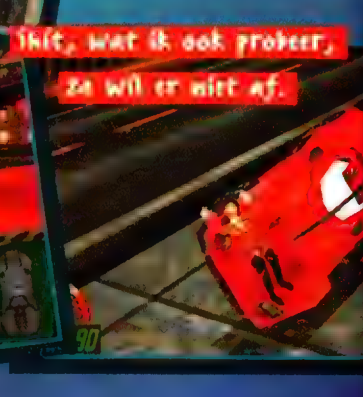
Let's get ready to rumble.



Dit is geen zebrapad, dom wicht.



Ruitewissers aan en gewoon doorrijden!



Shit, wat ik ook probeer, ze wil er niet af.

geddon

een turboboost of een gewone powerup. Het uiteindelijke spel zal iets van dertig verschillende races hebben en maar liefst twintig tegenstanders.

TEGENSTANDERS TRASHEN

Het racen verloopt simpel. Je begint op de negenennegentigste plaats en kunt jezelf opwerken naar nummer een. Tijdens de race zijn er zoals gezegd pick-ups en je kunt geld verdienen om in de shop je wagen nog sneller en dodelijker te maken. Want daar gaat het toch vooral om in Carmageddon. De bedoeling is om zoveel mogelijk voetgangers dood te rijden. Hoe meer je er dood en hoeveel tegelijk bepalen het puntenaantal dat je scoort.
Ook het trashen van je tegenstanders levert punten op. Dat laatste klinkt als Destruction Derby, maar dat is niet helemaal zo. De wagens in Carmageddon zijn sterker en beter geschikt voor het ruige sloopwerk. Er rijden opgevoerde lijkwagens rond en monstertrucks met stalen punten om te rammen.

CRASHEN

Iedere wagen en bestuurder heeft z'n eigen kwaliteiten. In het begin was ik niet echt te spreken over de besturing maar dat went snel. De bochten zijn niet moeilijk te nemen en dat levert nogal eens spectaculaire crashes op.
Het crashen in Carmageddon is sowieso de moeite waard. Prachtige tuimelingen die perfect integreren met hun achtergrond. Niks geen schokkerige beelden, dat ding vliegt echt door de lucht!
Dan zijn er nog de sprongen. Gelijk al in het eerste parcours vloog ik over springschansen van dak naar dak, terwijl mijn tegenstanders er alles aan deden om mij naar beneden te laten storten. Werkelijk prachtig gedaan.
De camerastandpunten zijn perfect. Je kunt heel simpel helemaal rondom je wagen kijken door middel van de pijltjestoetsen.
In de uiteindelijke versie zal ook een netwerk mogelijkheid zitten en het beste van alles: de mogelijkheid om je tegenstanders auto te jatten. Jawel, dit is echt een spel voor mij.

POWER TIP
Rem tijdig bij bochten, je kunt ze niet te nauw nemen.

2250 CREDITS
3X COMBO BONUS!
Knap gedaan meissie!

Erop en erover.

Rennen heeft geen zin, tukkel!

Ik hoop dat ik genoeg vaart heb voor deze sprong.

Wat doet die chick op m'n motorkap.

RAPPORT

GRAPHICS	9¹
GELUID	8⁵
ORIGINALITEIT	9²
SPEELBAARHEID	9³

+ Jat je tegenstanders auto
+ Prachtige sprongen
+ Voetgangers trashen

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 79.95 Bfr. ca 1440
Systeemeisen: Pentium PC, 16 Mb RAM, SVGA geluidskaart, CD-Rom speler.
Fabrikant: SCI
Distributeur: Homesoft
Tel: 023-5311241



Carmageddon is racen, slopen en voetgangers doodrijden en dat alles op een vrolijk Fear Factory deuntje in een mooie realistische omgeving. Ik vraag je, kan het leven nog mooier worden? Ik denk het dus niet.


Carman-file.


Zin in een sandwitch?


Vliegende voetgangers.

Vandal Hearts

Het ziet er naar uit dat de RPG eindelijk een respectabele plaats begint te veroveren op de 32-bitters. Na Konami's succes eind '96 met Suikoden komt dit bedrijf nu met een schitterende opvolger: Vandal Hearts. Een RPG die je rikketik laat ratelen...

NIEUWE TREND

Het heeft lang geduurd maar eindelijk, na ruim een jaar van PlayStation en Saturn geweld, begint de Japanse RPG zijn plaats in Europa te veroveren. Er zijn het afgelopen jaar al meerdere (Euro/VS) titels de PU-revue gepasseerd, maar die konden vrijwel allemaal linea recta worden gedropt in de gamevernietiger. Met Vandal Hearts en de Europese release van Final Fantasy VII wordt hopelijk een nieuwe trend in beweging gezet die ervoor gaat zorgen dat wij vanaf dit voorjaar regelmatig kunnen genieten van hoogstaande en spannende Japanse RPG's.

ASH & FRIENDS

Vandal Hearts is een strategie RPG die wordt gespeeld in schitterende 3D settings. Het grootste deel van het spel speelt zich af op de vele slagvelden van Vandal Hearts waarin drie soldaten strijden tegen bandieten, terroristen, rebellen, monsters en al dat andere tuig dat bij iedere RPG weer de kop op steekt.
Ash Lambert, Diego Renault en Clint Picard vormen een team van soldaten dat in een donkere Middeleeuwse wereld moet strijden tegen terrorisme en anarchie. Samen trekken ze van plek naar plek om een helpende hand te bieden aan mensen in nood en om irritante rebbelenleiders kennis te laten maken met het gevoel van een koud metalen zwaard in een ribbenkast...

BLOEDERIG

De turn-based gevechten worden allemaal gevoerd op overzichtelijke slagvelden die vanuit allerlei viewpoints bekeken kunnen worden. Met de L en R knoppen zoom je in en uit en draai je 360 graden om de gevechten heen. Maak hier gebruik van: de graphics zijn de moeite waard.
Dat de gevechten in Vandal Hearts om de beurt gevoerd moeten worden (eerst Ash en vrienden en dan de tegenstander) brengt met zich mee dat je hier wat langer over doet dan in normale RPG's. Het spel is hier absoluut niet saaier of trager door geworden, integendeel. De battlefields zijn vaak zo bizar, complex en groot dat het een feest is om iedere keer weer een overvloed aan vijanden compleet af te slachten. En voor dit soort delicaat werk moet je gewoon even de tijd nemen.
Een van de leukste en sappigste eigenschappen van Vandal Hearts is het overvloedige gespuit van liters bloed als de buik van een tegenstander in een laatste deathblow opengereten wordt. Ik geloof dat er wel 40 liter uit het lichaam van een volwassen man komt spatten. De Rode Kruis bloedbank zou er jaloers op zijn...

POWER TIP

Zorg ervoor dat de drie kameraden elkaar op het slagveld altijd kunnen ondersteunen. Anders zal het Vandalen Hartje nooit meer kloppen...

RAPPORT

GRAPHICS	8°
GELUID	8°
ORIGINALITEIT	8⁵
SPEELBAARHEID	7⁵

- ▲ Ziet er phat uit
- ▲ Liters met bloed
- ▲ Goed verhaal
- ▲ Kom je de zomer wel mee door

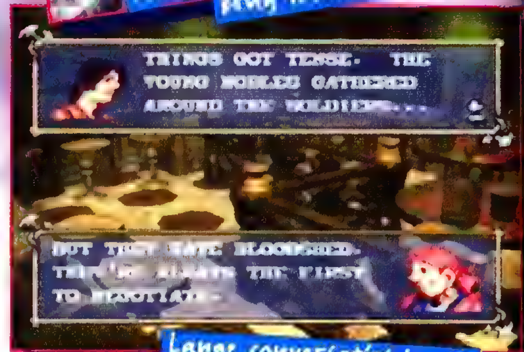
PLAYSTATION
Prijs: N.N.B.
Fabrikant: Konami
Distributeur: Konami
Tel: 020-4223411

8°

Vandal Hearts is een strategy RPG waarmee je heel wat lange zomeravonden kan gaan vullen. Dit spel heeft namelijk spanning, humor en mooie gevechten. Konami heeft hiermee weer eens bewezen een intelligent ontwikkelaar van grote RPG's te zijn.

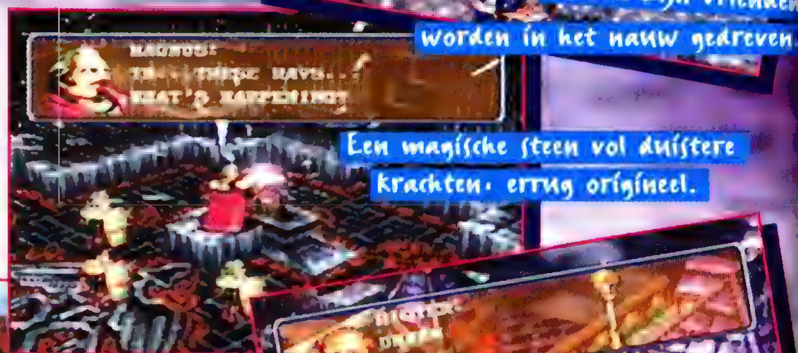
THOMAS

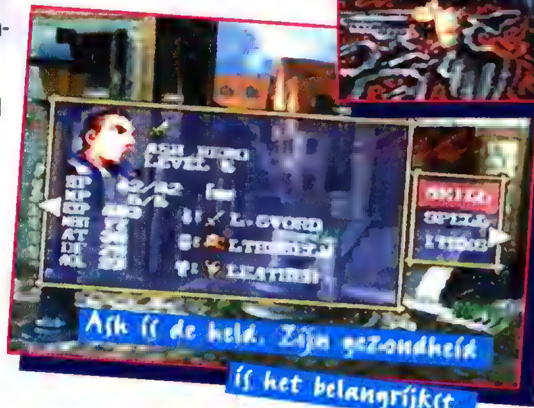

Alleen met een switch kan deze brug worden neergelaten.



Lange conversaties horen erbij in RPG's.


Ash en zijn vrienden worden in het nauw gedreven.


Een magische steen vol duistere krachten, errug origineel.



Ash is de held. Zijn gezondheid is het belangrijkst.


Ik wist niet dat een opengereten maag zoveel bloed kon vloeien.

3 NUMMERS POWER UNLIMITED VOOR MAAR F 12,50!

CKS?

ZE AGENDA
UNLIMITED
GELEEFD

ord nu
nnee en
krijgt de
ERNET
AGENDA
MET PEN
en zes
nummers
voor maar
f 35,70



Wil je een abonnement maar geen kado dan kost je dat f 28,55



Iedere 50ste abonnee maakt bovendien kans op een GRATIS INTERNET RUGZAK

VUL DE KAART IN OF BEL GRATIS 0800 - 0224222

Exhu

De Saturn-game Exhumed is nu ook te krijgen op de PlayStation. Kunnen die gamers tenminste ook op Egyptische hondekoppen en mummies knallen.

Gefileerde goudvisjes.

Kom hier maar eens ongeschonden doorheen.

JATWERK?

Exhumed deed ik een tijdje geleden een beetje af als een Doom/Quake-jatwerkje dat wel lekker speelbaar was maar qua originaliteit niet echt wist uit te blinken.
Mijn mening ten opzichte van dit type actiongames (3D vanuit de eerste persoon) is in de loop der maanden enigszins veranderd. De zeer grote hoeveelheid van deze spellen heeft hier een belangrijke bijdrage aan geleverd. Je kunt er gewoon niet meer omheen, en met het jatgehalte blijkt het tegenwoordig allemaal wel mee te vallen.
Nu ik Exhumed op de PSX heb gezien, moet ik dan ook zeggen dat het een lekkerder spel is dan ik 't aanvankelijk op de Saturn vond. Niet dat de verschillen zo groot zijn, maar het genre is me gaandeweg steeds meer gaan aanspreken. Kan gebeuren, toch?

S.O.B.'S

In Exhumed wandel je rond in Egypte waar demonen van een andere wereld er een potje van maken. Gebieden die in een grijs verleden bekend stonden om hun schoonheid, zijn nu totaal opgefokt door deze wreedaardige monsters. Zij proberen de krachten van de vroegere koningen in hun bezit te krijgen om zo het gehele zonnestelsel te kunnen domineren.
Als speler zul je daar dus op allerlei manieren een stokje voor moeten steken.
In mijnen, piramides, arena's en andere bouwwerken doen vele schepsels (die tot leven zijn gebracht door de demonen) er alles aan om jouw missie te laten mislukken.
Maar kom, zo snel laten jullie PU-lezers het koppie toch niet hangen? Let's kill these sons of bitches!

VOLOP SPANNING

Toen ik begon aan de PSX-versie dacht ik met een regelrechte Saturn-kopie te maken te hebben. Bleek dus niet zo te zijn.
De decors hebben hier en daar een flinke restyling ondergaan en de game blijkt tevens een stuk soepeler te scrollen dan voorheen.
Op de automatische piloot spurtte ik door de eerste gebieden omdat ik het idee had dat de area's hetzelfde waren, maar voor die denkwijze werd ik al snel bestraft. Ook op dit punt is namelijk aardig wat veranderd.
Niet interessant natuurlijk voor diegenen die alleen een PlayStation bezitten, maar ik vind het wel de moeite van het vermelden waard.
Exhumed is er simpelweg een stuk verzorgder, spectaculairder en spannender op geworden.

SMULLEN MAAR

Op een of andere manier kwam ik met deze versie een stuk verder dan met die van de Sega. Soms viel mijn mond dan ook open van verbazing toen ik de verdere levels te zien kreeg. Hoe gevarieerd, zeg! Werkelijk geen level is identiek en de vijanden worden er niet softer op. Vooral de éénogige demoon in de arena is er eentje om in te lijsten.
De geest van koning Ramses wijst je de weg. Een even gevaarlijke als opwindende, die de liefhebbers zal doen smullen.

POWER TIP

Blijf in de arena met een ruime boog om de demoon heen lopen zonder hem uit het oog te verliezen en gooi dan je Amun-bommen met precisie.

RAPPORT

GRAPHICS	8.4
GELUID	7.9
ORIGINALITEIT	8.4
SPEELBAARHEID	8.6

- Blasten maar!
- Veel variatie
- Wrede characters
- Extreem spannend

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 119,95 Bfr.ca. 2000
Fabrikant: Lobotomy Software
Distributeur: BMG Nederland
Tel: 035-6256256

8.4

Ook van deze bozo maak ik hondebrokken.

Lastig zo'n Egyptische wespenplaag.

Wel afstand houden s.v.p.

Zeker met de verbandtrommel gespeeld.

Exhumed

Deze keer is in de categorie first person shoot'em up games Egypte in gevaar. Kan Exhumed zich scharen bij de spellen met naam of zetten we er het stempel kloon op?

Walk-by shooting.

PLUNDEREN

In de tijd van de Farao's was de stad Karnak een schitterend voorbeeld van beschaving waar andere landen alleen maar van konden dromen. Geesten uit het verleden hielden een oogje in het zeil om de vrede en welvaart te waarborgen.
Maar plotseling kwam er een einde aan al het moois. Onbekende krachten namen de stad in bezit en plunderden de omliggende gebieden. Wereldleiders hebben vanuit alle hoeken van de Aarde soldaten naar de Karnak vallei gestuurd maar niet een van hen is levend teruggekeerd.

MARTELEN

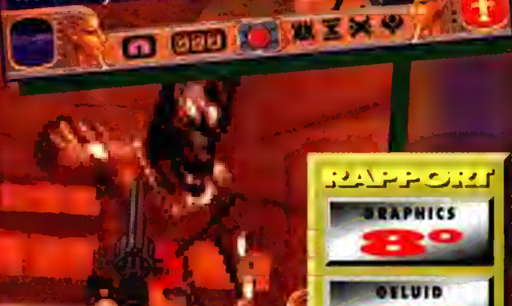
De enige informatie waar jij het mee moet doen, is afkomstig van een van de ex-bewoners van Karnak. Hij werd in de woestijn gevonden, waar ie doelloos mijlenver van huis rond dwaalde, uitgedroogd en bijna dood. In zijn laatste levensuren vertelde deze bewoner angstaanjagende verhalen over kwaadaardige buitenaardse wezens die de stad waren binnengevallen. Zij hadden de vrouwen en kinderen verslonden en van de mannen slaven gemaakt.
Veel van de onfortuinlijke slachtoffers waren levend gevild of in stukken gescheurd. Anderen werden blootgesteld aan ondraaglijke martelingen, ingespoten met een vreemde substantie of levend gemummificeerd.

HELEMAAL ALLEEN

Jij bent een van de uitverkorene om Karnak te infiltreren en de wrede indringers te vernietigen.
Maar als jouw helicopter de Karnak vallei nadert word je neergeschoten en blijk jij de enige overlevende. Zonder enig mogelijk contact met de buitenwereld begint je avontuur.
Aangezien alle wapens verloren zijn gegaan bij de crash, ben je slechts bewapend met een kapmes. Gelukkig zijn er tijdens je missie genoeg wapens en munitie te vinden en die zul je nodig hebben ook want je hebt geen idee wat voor duivelse krachten er op je wachten.

EEN LEVEN LANG FIT

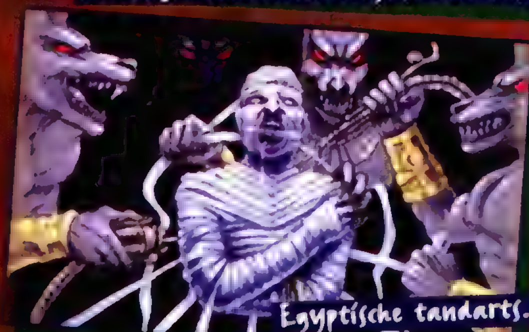
De vijanden waar je mee te maken krijgt zijn onder andere door de aliens gemuteerde, bloedzuigende spinnen maar je zult ook een kwaadaardig wezen tegenkomen dat blauwe ballen op je afschiet die alle energie uit je lichaam wegzuigen.
Mocht je de krachten uit je lichaam voelen wegvloeien, neem dan een hapje van de plaatselijk planten, ze zeggen dat deze vol proteïne zitten.
Zorg in ieder geval dat je fit bent voordat je gaat zwemmen want dit kan zeer uitputtend zijn. Ook in Karnak heb je een grote kans dat je het water in moet duiken.
Om je missie succesvol af te ronden zul je al je talenten moeten combineren: rennen, springen, sluipen en zwemmen. Het belangrijkste is echter dat je je gezonde verstand blijft gebruiken. Als je bijvoorbeeld objecten onder vuur neemt, is het zaak meteen dekking te zoeken want, hoewel dit een goede manier is om geheime toegangen te vinden, kunnen exploderende voorwerpen je een snelle dood bezorgen.
Meer tips kan ik je niet geven want in het duivelse Karnak sta je er echt helemaal alleen voor...



POWER TIP

Ben je aan het zwemmen dan heb je niets aan je geweren dus houd altijd je kapmes klaar om je te verdedigen.

De wolf en de zeven kogels in z'n smoel.



Egyptische tandarts.



Met m'n mes moet het ook lukken.

Zeekip.

Hebbie buikpijn?



M'n laatste adem.

Kom maar in m'n hokkie!

RAPPORT

GRAPHICS	8^{0}
GELUID	8^{2}
ORIGINALITEIT	7^{0}
SPEELBAARHEID	8^{0}

- ▲ Goed verhaal
- ▲ Grappig commentaar
- ▲ Onvoorspelbaar
- ▼ Veel toetsenwerk

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 79,95 Bfr.ca. 1400
Systeemeisen: 486 DX4, 8 Mb RAM, 50 Mb schijfruimte, SVGA, geluidskaart, Double speed CD-speler.
Fabrikant: BMG Interactive
Distributeur: BMG Nederland
Tel: 035-6256256



Door het feit dat je logisch moet denken en je bewegingen moet combineren, geef ik dit spel niet het stempel kloon. Dit spel is even grappig, opwindend, spannend als moeilijk en zal je lang aan je beeldscherm gekluisterd houden.
MARK B



Je wordt gepakt...



... of afgeschoten.


Spelen met z'n tweeën.

31177

Bonuslevel!

Tempest X3

Spaar alle powerups.

150

excellent!

2 MORE FOR WARP

POWER TIP

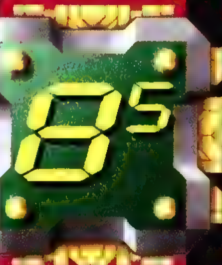
Per tunnel heb je de beschikking over één superzap, die het aanwezige vijandelijke volk in de tunnel in één keer uitschakelt.

RAPPORT

GRAPHICS	8°
GELUID	8°
ORIGINALITEIT	8°
SPEELBAARHEID	10

- Simpele graphics
- Spannende actie
- Snelle gameplay
- Superzapper recharge

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 109,95 Bfr. ca. 1980
Fabrikant: Atari
Distributeur: Bomico



Dit hypnotische actie/sci-fi/schiet-spel is een must voor mijn spelletjesverzameling. De simpele graphics en de eenvoudige gameplay weerhouden Tempest X3 er niet van om super-super-spannend te zijn. Als je van Robotron X houdt, is dit spel voor jou geschreven!
ANDREAS

Jaren geleden toen ik vol wantrouwen voor 't eerst achter een Apple Macintosh plaatsnam, werd me het spel Tempest voorgeschoteld. Ik was onmiddellijk verslaafd....

LEEF MET VLAG EN WIMPEL...

Vroeger, toen onze computers nog minder werkgeheugen hadden dan onze portable telefoons nu, zonder 3D-rendering, grafische accelerators en MIP-mapping, moesten de games het niet zozeer hebben van snelle backgrounds en uit polygonen opgebouwde ge-motion capturede karakters, maar draaide het meer om een combinatie van een ijzersterk concept met een simpele grafische uitwerking. Denk maar eens aan Pac-Man, Asteroids, Pong etc. Allemaal games die zouden kunnen draaien met het besturingssysteem van een gemiddelde vaatwasmachine, maar die misschien nog wel verslavender waren dan Tomb Raider en Tekken 3 bij elkaar.

... MAAR HOU HET SIMPEL

Eén van de games van de oude garde is het legendarische science fiction/actiespel Tempest. Het idee is simpel: jij vliegt met een ruimteschip door een rij van vreemd gevormde tijdtunnels, terwijl een keur aan vijandige robots het op je heeft gemunt en de wanden van de tunnels langzaam worden bekleed met levensgevaarlijke spikes.
Met je boordkanon moet je de vijanden afknallen en de spikes terugschieten, tot je door de tunnel heen mag. Sommige vijanden veranderen, als je ze hebt afgeschoten, in twee nieuwe vijanden en zelfs als je ze allemaal hebt vernietigd, kun je, terwijl je door de tijdtunnel rijst naar een andere zone, met je ruimteschip tegen een niet volledig verwoeste spike aanvliegen. Al deze spetterende actie doet wellicht denken aan een grafisch monster waarbij de pixels je om de oren vliegen maar niets is minder waar: Tempest is supersimpel opgebouwd uit supereenvoudige grafische elementen en draait daarom ook superlekker en is superverslavend.

NEW & IMPROVED!

Atari, het bedrijf dat Tempest in een grijs verleden ontwikkelde, zag hun lieveling liever niet verdwijnen in een van de classic-game compilaties die de laatste tijd zo populair zijn, maar besloot het spel gewoon opnieuw uit te brengen.
Naast de oorspronkelijke versie staan er op de CD nog twee andere. In de dual-player versie speel je broederlijk naast elkaar in twee verschillende ruimtetunnels. Leuk, maar vanwege de lage grafische kwaliteit niet echt lang uit te houden. Meer plezier had ik met het volledig vernieuwde Tempest X3. Dit spel is echt volledig gestoord en een absolute aanrader voor iedereen met stalen zenuwen.
En al waren de meningen in mijn vriendenkring verdeeld (die gasten hebben dus blijkbaar geen stalen zenuwen) was ik opnieuw verkocht.



Superzapper!

HYPNOTISEREND

Grafisch is er aan Tempest X3 maar weinig veranderd, maar X3 is zeker tien keer zo spannend als de oude Tempest al was.
Het grootste verschil zit hem in de powerups voor je lasergun. Als je een aantal vijanden hebt afgeschoten, kun je powerups verdienen die je vuurkracht verhogen of je extra levens geven. Na een paar powerups krijg je zelfs een droid naast je vliegen die je helpt om de vijand te vernietigen. Door de verschillende kleuren, vijanden en lasers is er al snel geen touw meer aan vast te knopen, tenzij je in een hogere gemoedstoestand verkeert. Compleet van de wereld dus.

Om dit beestje is het allemaal te doen.





Let's blow up the damn thing!



Het laboratorium houdt je op de hoogte van allerhande technische snufjes.



Ah, daar heb ik mijn HAWC geparkeerd.



Hoe red ik me hier nu weer uit?

POWER TIP

Wanneer je een vijandelijke HAWC vernietigt, blijf dan in de vlammenzee schieten. De piloot zal namelijk uit zijn machine klimmen en zo kun je hem voordat hij de grond raakt al neerschieten.

"I'm a poor lonesome G-Nome, I'm a long way from home!"



Eeeeek! Handen omhoog!

G-Nome

Alweer een nieuw deel van Mechwarrior? Nee, het is een nieuwe strategische shoot'em up van 7th Level.

HUNTING TIME

Op planeet Ruhelen, de vierde planeet van het Omicron Teticuli heelal is een harde strijd gaande tussen de mensheid en the Scorp, een kwaadaardig buitenaards ras. Beide partijen willen de planeet als eerste koloniseren om zo de rijke mineralen uit de bodem te winnen.
The Scorp heeft nu een geheim wapen ontwikkeld, een genetische vechtmachine genaamd G-NOME, die eruit ziet als een uit zijn krachten gegroeide hagedis maar enorm sterk is.
Jouw taak is om deze G-NOME te vinden en te vernietigen.

TRAINING

Het is aan te raden om eerst de drie trainingsmissies te doen. Hier leer je hoe met je machine en je instrumentarium om te gaan.
Je speelt óf als soldaat te voet óf als soldaat die een Heavy Armor Weapons Chassis (HAWC) bestuurt. Deze HAWC's lijken verdacht veel op de machines uit Mechwarrior.
Vanuit je cockpit kijk je naar voren waarbij de twee Holo Displays van zeer groot belang zijn. De rechter laat jouw machine zien en de linker een gekozen target. De radar lokaliseert gebouwen en vijandelijke troepen en daarnaast zijn er talloze knoppen op het toetsenbord die de beweging, targeting, bewapening van de HAWC en de verschillende camerastandpunten bedienen. Gelukkig wordt er een kartonnen kaartje met alle (veertig!) functietoetsen bijgeleverd.

MISSIES

Oké, na de drie trainingsmissies knallen we die G-NOME voor zijn kop en kunnen we weer naar huis.
Mooi niet dus. Voordat het zover is, zul je eerst twintig missies moeten afwerken. Aan iedere missie gaat een uitgebreide briefing vooraf waarin precies wordt verteld wat in welke volgorde te doen.
Vergeleken met de training zijn de echte missies een stuk pittiger. Sommige missies zul je in een HAWC moeten volbrengen, andere als soldaat en enkele afwisselend. Zo is het bijvoorbeeld makkelijker om als soldaat je vechtmachine te verlaten wanneer vijandelijke grondsoldaatjes met hun lasers op de tenen van je HAWC schieten. Je eigen HAWC is vaak te groot en te lomp om deze kleinere targets goed te raken.

BATALJON

Het echte werk is natuurlijk de field combat tegen de HAWC's van de Scorp. En dat zijn geen makkelijke jongens. Ze zijn vaak groter en hebben krachtigere wapens. Wanneer er drie stalen reuzen om je heen staan, weet je niet meer op wie je moet schieten en door de wat blokkige explosies heb je af en toe totaal geen overzicht meer. Gelukkig kun je ook voor auto-targeting kiezen, waarbij de vijand voortdurend in het vizier blijft. Auto-pilot raad ik ten sterkste af want dan blijft je HAWC als een kip zonder kop rondrennen. Gelukkig zal je later in het spel meer HAWC's onder je hoede krijgen waarmee je als bataljon kunt aanvallen.

RAPPORT

GRAPHICS	7.0
GELUID	7.5
ORIGINALITEIT	6.2
SPEELBAARHEID	7.0

+ Afwisseling Mech en soldaat
+ Spannend
- Onoverzichtelijk
- Je gaat snel dood

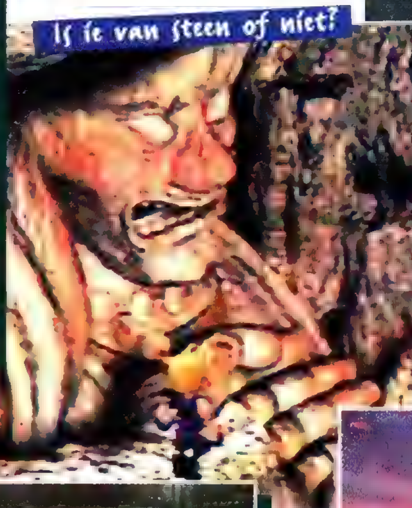
PC CD-ROM
Prijs: ƒ 79,95 Bfr. ca. 1399
Systeemeisen: Pentium 90, 16Mb RAM, 30 Mb Schijfruimte, geluidskaart, muis, Quad speed CD-speler.
Fabrikant: 7th Level
Distributeur: Bomico



Mmmwooah
G-Nome is best aardig maar door het gebrek aan overzicht en het feit dat je erg snel de pijp uitgaat, blijft het hangen op het niveau van de degelijke middenmoot.
JAN




Ja, ja, het lijkt allemaal zo vredig....


Is ie van steen of niet?


Voor zo'n schatje wil je je leven wel riskeren.


Barett neemt de puinhoop in ogenschouw.


Ram ik ze met m'n zwaard doormidden of geef jij ze een portie lood?


'Down in the dumps.'

FINAL FANTASY

De PlayStation heeft 't de afgelopen twee jaar uitstekend gedaan maar dat de Japanse release van Final Fantasy VII zo'n verkoop-boost tot gevolg zou hebben, kwam ook voor Sony als een complete verrassing.

PSX HYPE

Games bepalen het succes van een console maar wat zich de afgelopen maanden in Japan heeft afgespeeld, gaat verder dan elk denkbaar scenario.
In de eerste weken van 1997, voorafgaand aan de Japanse release van Final Fantasy VII, was de gameswereld getuige van een fenomeen dat zich niet meer heeft voorgedaan sinds de introductie van de SNES. Alle PlayStation-voorraden in de warenhuizen en gameshops van Tokyo waren compleet uitverkocht! Elke nieuwe lading die binnenkwam, was binnen een paar uur weer foetsie. De PSX'en waren niet aan te slepen. Final Fantasy VII was nog niet verkrijgbaar maar de Japanse gamers hadden alle mogelijke voorbereidingen getroffen om toch maar niets van dit fantastische en veelbelovende spel te hoeven missen... Zo zie je maar weer: phatte spellen verkopen computers, niet andersom.

SOLD OUT!

Op 31 januari van dit jaar was het dan zover: de Japanse PlayStation versie van Final Fantasy VII, de succesvolste RPG-serie ooit gemaakt, lag in de winkels.
Squaresoft had een voorraadje van twee miljoen exemplaren naar warenhuizen en gameshops verzonden in de veronderstelling dat dit wel genoeg zou zijn.
Maar toen de deuren van de winkels eenmaal opengingen, voltrok zich een stormloop die niemand had verwacht. Op de eerste dag werden niet minder dan 1.750.000 exemplaren verkocht. Na drie dagen stond de teller al op een dikke twee miljoen en volgens de laatste berichten zijn er inmiddels in Japan alleen al drie miljoen discs over de toonbank gegaan. En dan te bedenken dat de verkoop in de VS, Europa en de rest van de wereld nu pas zo'n beetje op gang begint te komen. Squaresoft en Sony doen goede zaken maar dat is dan ook wel te danken aan een spel van uitzonderlijke klasse: Final Fantasy VII...

MEESTERLIJK

Squaresoft staat erom bekend dat zij games ontwikkelt met zeer goede, uitgebreide en spannende verhaallijnen. In Final Fantasy VII staat de strijd tussen oprukkende technologie en natuur weer eens centraal. Middelpunt van het verhaal is de industriestad Midgar waar het zeer asociale bedrijf Shin-Ra Electric Power Company de scepter zwaait en de bewoners misbruikt en behandelt als slaven. Shin-Ra berooft de planeet van al zijn natuurlijke rijkdommen en de enige die hiervan profiteert, is de directeur van het bedrijf en zijn irritante en verwende zoontje. Dit is natuurlijk de perfecte aanleiding voor een vette volksopstand en onder leiding van Barett de Verschrikkelijke en hoofdrolspeler Cloud Strife trekt de rebellengroep Avalanche ten strijde tegen het bedrijf Shin-Ra. Natuurlijk is deze samenvatting van het verhaal niet bijster origineel. Het is dan ook de loop van het verhaal dat Final Fantasy VII zo bijzonder maakt. Deze is namelijk bijna volkomen non-lineair. Dit wil zeggen dat je als speler alle vrijheid hebt in de ontwikkeling van het verhaal.
Jij bepaalt zelf hoe Cloud Strife en zijn makkers de strijd aanbinden met Shin-Ra. Erg belangrijk hierbij zijn de ondelinge relaties die je opbouwt tussen de Avalanche strijders onderling en de vele vijanden. Op vele punten van het spel kunnen deze relaties zodanig beïnvloedt


Cloud


Aerith.

Gelukkig kan ie tegen een stootje.

Zou die brug sterk genoeg zijn?

POWER TIP

Het hart van de fabriek; hierachter wacht een verschrikkelijk monster.

Je voelt de spanning als het ware.

Het luchtschip Airwind.

Tja, dan kun je natuurlijk je zwaard trekken...

POWER TIP

worden dat het spel telkens weer een nieuwe wending krijgt. Hoe vaak je FF VII ook speelt, het avontuur zal altijd op een andere manier eindigen. Hiermee heeft Squaresoft een meesterlijke RPG ontwikkeld met een verhaallijn die gerekend mag worden tot het beste dat ooit is gemaakt.

SILICON GRAPHICS

Naast al die mooi geluiden over verkoopcijfers en storylines heeft FF VII nog veel meer te bieden.
De digitale informatie die door de 3 FF-CD's naar de grafische CPU van de PlayStation wordt gestuurd, is hoofdzakelijk ontwikkeld op Silicon Graphics workstations. Nu hoeft dit niet altijd te leiden tot bijzondere graphics maar wat de PlayStation met FF VII op het scherm tovert is adembenemend.
Waar de meeste RPG's alleen maar werken met topviews en saaie landkaarten, knalt FF VII eroverheen met viewpoints vanuit alle denkbare hoeken en standen.
Het verschil tussen Full Motion Video en Real-time gameplay is, als je door landschappen en gebouwen loopt, soms nauwelijks te zien. De details zijn zo scherp dat je je ogen niet gelooft.
Daarnaast zijn de characters met polygoon-technieken ontwikkeld zodat de battlescenes veel realistischer konden worden vormgegeven.
Het resultaat is er dan ook naar. Tijdens de gevechten van Cloud Strife en alle andere Avalanche helden zoomt de camera in en uit en worden de camerahoeken steeds weer veranderd.
Het mooie is dat de besturing van de characters en de gevechten gewoon kunnen blijven doorgaan. Hiermee behoren de kille en duffe gevechten die zoveel RPG's tot een verschrikking maken, tot het verleden.

MY FIRST SONY

Zo kan ik nog wel even doorgaan met het ophemelen van het FF VII maar voor dit spel geldt gewoonweg de grootste dooddoener aller tijden: even wachten tot de Engelse vertaling verkrijgbaar is, kopen en spelen.
Ik wed dat alle RPG-liefhebbers (en zelfs de niet-liefhebbers) de vijftig uur aan gameplay die de drie CD's te bieden hebben met open mond zullen ondergaan. Misschien dat je dan pas begrijpt waarom die Japanners zich een paar maanden geleden als hongerige wolven bovenop die miljoenen discs hebben gestort.
Het gaat ook mij een beetje ver om alleen voor dit spel een PlayStation aan te schaffen maar als je het toch al van plan was: doe het dan nu en vergeet dan niet Final Fantasy VII als eerste spel mee naar huis te nemen!

Barett.

Tifa.

IAL
ASY VII

RAPPORT

GRAPHICS	10
GELUID	8⁵
ORIGINALITEIT	9⁰
SPEELBAARHEID	9⁵

RPG op zijn best

Veel verrassingen

De battle scenes zijn uniek

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 189,95. Bfr. ca. 3450
Fabrikant: Squaresoft
Verkrijgbaar bij: Future Zone
Tel: 010-4369350



LUNACY

AMERIKAANSE IMPORT

Heb jij ook soms behoefte aan games waar het nu eens niet draait om een zo hoog mogelijk kill-percentage per seconde. En zou je, in plaats van je duimen, die grijze massa van je eens wat meer willen stimuleren? Dan is Lunacy een game die je zeker moet checken.

[illegible] sche tattoo op je kop. Je flipt... toch? Dit overkomt onze hoofdrolspeler in Lunacy. Het enige dat hij zich weet te herinneren is dat mensen hem Fred noemen, de rest is een grote blur. Gelukkig deelt hij de cel met Anthony, die wonderbaarlijk genoeg over de sleutel van de cel beschikt (Don't ask why). Anthony geeft je zonder slag of stoot de sleutel en je ontsnapt. Vanaf hier is het jouw taak om Fred door dit dorpje te loodsen zodat hij antwoord kan krijgen op de volgende vragen: wie is hij, waar is hij, en hoe komt hij in vredesnaam aan die tattoo?

THE CITY OF MOONS

Het dorpje waar Fred is beland, City of Mist, wordt geleid door de slechterik Lord Gordon. Via hem komt Fred achter de betekenis van de tattoo. Een legende vertelt over The City of Moons, een soort droomstad. Het schijnt dat, als je ontsnapt uit deze stad, je geheugen wordt gewist en er een tattoo op je voorhoofd wordt geplaatst. Met deze info begint het spel pas echt. Fred's doel is duidelijk; het vinden van The City of Moons om zo zijn geheugen weer terug te krijgen.

VERMOEIEND

Zoals je al zou verwachten is Fred's speurtocht geen gemakkelijke. Je moet het hele dorp af en alle mensen ondervragen om zo aanwijzingen te verzamelen die uiteindelijk leiden tot het vinden van de gezochte stad. Wat mij een beetje [illegible] Lunacy is het feit dat je vast zit aan de timing van het spel. Bijvoorbeeld, je komt in een [illegible] loopt een paar rondjes door het dorp, praat met wat mensen, je gaat weer terug naar dezelfde kamer en er ligt ineens een sleutel op de grond. Dit zorgt er voor dat het spel soms een beetje verwarrend en vermoeiend wordt. Maar ja, dat schijnt nu eenmaal te horen bij adventures uit dit genre.

SFEER

Wat Lunacy zo leuk maakt, zijn de prachtige graphics en sfeervolle muziek die je als het ware het verhaal inzuigen. Ook de omgeving is zeer afwisselend en de gespreksstof van de dorpsbewoners is nooit twee keer hetzelfde. Het is dan ook niet zo gek dat dit spel uit 2 CD's bestaat. De eerste CD speelt zich af in het dorpje Mist. De tweede gaat verder in The City of Moons, waar het spel een soort paranormale zoektocht wordt. Heb je nog wat tijd over de komende weken dan moet je Lunacy zeker even checken.


Tijd om 'm te smeren.


Ach, een beetje afleiding op z'n tijd kan geen kwaad.


Lord Gordon, het dorpshoofd.


De mensen noemen me Fred.


Anthony is je buddy.

POWER TIP


Vragen, vragen, vragen... alleen zo vind je de weg naar The City Of Moons.


Dit mannetje wil je kortings hebben.

RAPPORT

GRAPHICS	8^{5}
GELUID	8^{5}
ORIGINALITEIT	7^{0}
SPEELBAARHEID	7^{0}

- ▲ [illegible]
- ▲ [illegible]
- ▼ Soms erg traag spelverloop
- ▼ Je kan niet dood

SATURN
Prijs: ƒ 129,95 Bfr. ca. 2350
Fabrikant: Atlus
Verkrijgbaar bij: Future Zone
Tel: 010-4369350

7^{7}

Tja, adventures... je moet ervan houden en eerlijk gezegd is het niet mijn piece of cake. Toch hield Lunacy me een paar dagen stevig in z'n ban en dat geeft zonder twijfel aan dat dit spel zeker de moeite waard is.
RUBEN



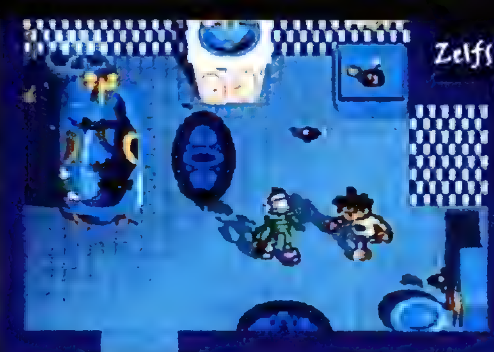
GRATIS BLUE BRAIN

MET 17 FUNCTIES



De Blue Brain: een zakcomputertje met maar liefst 17 functies. Zoals een afspraakalarm, weekplanner, wekker, drie leuke spelletjes, bioritme, match & date (of je bij elkaar past), notities, beveiliging en nog veel meer. De Blue Brain krijg je als je tussen de 12 en 18 bent en voor het eerst een Easy Blue- of girorekening opent. Bovendien krijg je dan meteen een pas waarmee je kunt pinnen. Vul dus snel de antwoordkaart in (of bel 06-0400) en je krijgt de actiefolder thuisgestuurd. Of loop gewoon even langs bij het postkantoor. POSTBANKBLAUW PAST BIJ JOU. POSTBANK

Wat is het leukste aan een nachtmerrie? Het moment dat je beseft dat het slechts een droom was! Maar stel je eens voor dat al die gore beesten en enge kerels alsnog in het echt verschijnen. Dit overkomt Zack en zijn zusje Hannah. De meeste dromen zijn bedrog, de meeste ja...



Zelfs in de badkamer wordt Zack niet met rust gelaten.



Uit m'n keuken en snel een beetje!



Hoe kom je op 't idee zo'n tapijt in de slaapkamer te leggen!

Swagman

RAPPORT

GRAPHICS	5°
GELUID	6°
ORIGINALITEIT	3°
SPEELBAARHEID	4°

- Slappe zooi
- Geen actie
- Voor baby's
- Zack en Hannah hebben het niet...

PLAYSTATION/ SATURN
Prijs PSX: ƒ 129,95 Bfr.ca.2340
Prijs Saturn: ƒ 119,95 Bfr. ca.2160
Fabrikant: Core Design
Distributeur: CD Contact Data
Tel: 077 - 4773701

4 5

Swagman is verspilde moeite. Neem een zip van een lekker glas koude cola en ram een andere spelletje in je PlayStation of Saturn.
THOMAS

ZWAVEL EN ROTTEND VLEES

Het is al nacht maar Zack en zijn tweelingzusje Hannah hebben nog geen zin om naar hun nest te gaan. Samen zitten ze wat te bladeren in een verhalenbundel over Da Swagman. Dit is de leider van een bende verschrikkelijke nachtmerrie-duivels die al sinds het begin der tijden vele miljarden mensen in hun slaap heeft overvallen. Zack en Hannah lezen het ene na het andere nachtmerrie-verhaal en ze kruipen van angst steeds dichter bij elkaar. "Gelukkig loopt die Swagman alleen maar onze dromen te verzieken en laat hij ons verder met rust". verzuchten broer en zus...

Maar dan opeens klinkt er een verschrikkelijk gekraak en gedreun uit de gang naast de slaapkamer. Van de schrik bekomen gaat Zack kijken waar dat geluid vandaan kwam en als hij zijn slaapkamerdeur opent, valt zijn mond open van verbazing: de vloer in de gang is helemaal verdwenen! Uit het eindeloze zwarte gat komt een geur van zwavel en verbrand vlees. De poorten naar de hel zijn open gegaan. Da Swagman is in Town en hij is van plan om al het leven op Aarde kennis te laten maken met een afgrijselijke nachtmerrie!

ZWAK MAN

De verhaallijn van Swagman is al net zo slap en nietszeggend als het hele spel dat hieraan is gekoppeld. In deze kinderlijk simpele adventure is het de bedoeling dat Zack en Hannah de Grote Swagman en zijn hellriders een lesje leren in menselijke deugdzaamheid. Swagman heeft namelijk de Grote Goede Droomvlieg en haar hulpjes gekidnapped. De Droomvlieg zorgt er normaal gesproken voor dat alle slapende zielen op deze Aardkloot getrakteerd worden op een heerlijke droom. Nu is deze vlieg pleite en leeft iedereen in een nachtmerrie. En daar komt nog eens bij dat Zack en Hannah de enige personen zijn die nog wakker rondlopen!!! Ach en wee, wat een ellende voor twee van die kleine koters. Save the World, red de dromen die van elke nacht weer een feest maken.



Oprotten, ik wil een potje biljarten.

SIMPELE ZOOI

Een simpel spel hoeft niet per definitie een saai spel te zijn. Neem bijvoorbeeld gouwe ouwe platform-action games als Tetris, Pac-Man en Space Invaders: supersimpel maar nog steeds ongekend populair. Adventures daarentegen kunnen door simpelheid keihard om zeep geholpen worden, en dat is duidelijk het geval met Swagman. Het verhaal is suf, de gameplay is traag en de graphics zien er knullig uit. Kortom: aan Swagman valt geen reet te beleven. Laat die suffe dromen maar zitten en concentreer je op dingen die echt van belang zijn: de dagelijkse strijd in het gewone leven van een spijkerharde phatte gamer...



Deze Duvel uit het bekende doosje is Zack's raadgever en beschermengel

Overal lopen wel creeps rond die om problemen vragen.

Zack's huis is een groot psychedelisch circus geworden.

RISING LANDS

De Wederopbouw

Rampspoed heeft de aarde getroffen... Een hele beschaving is weggevaagd. Jij hebt de taak de succesvolle oprichter van de nieuwe wereld te worden. Maar dat gaat natuurlijk niet zonder slag of stoot. Strategisch inzicht en tactisch handelen lijkt de sleutel tot succes. Maar dat alleen is niet genoeg...

- Meer dan 20 missies
- Vele tientallen verschillende gebouwen en structuren
- Gigantische landkaarten (meer dan 180 schermen!)
- Ontwikkel en maak gevechts-, transport-, defensie- en produktie machines
- Rising Lands gaat door waar anderen stoppen
- Volledig in SVGA 800x600 resolutie
- Multi-player mode
- Categorie: Strategisch / Simulatie (PC-CDROM)
- GEHEEL NEDERLANDSTALIG

Rising Lands is *het* strategische spel van 1997!
Neem geen risico en bestel NU
Rising Lands - De wederopbouw bij je dealer!!

Consumentenprijs Fl. 99,95 (incl. BTW)

Bel voor meer informatie:
Artware International Tel.: 0182-611641







Wargods

De naam Wargods zei me in eerste instantie niets, maar nadat ik de CD-ROM geïnstalleerd had en een dreigende stem door mijn speakers brulde: 'Midway presents: Wargods!!', begon er een lampje te branden...

RAPPORT

GRAPHICS	8.2
GELUID	8.7
ORIGINALITEIT	6.0
SPEELBAARHEID	8.0

- ▲ Vette muziek
- ▲ Zeer uiteenlopende krijgers
- ▲ Heftige special moves
- ▼ Niet bijster origineel

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 129.95 Bfr. ca. 2340
Systeemeisen: 486 DX4, 8Mb RAM, 50 Mb schijfruimte, SVGA 256 kleuren, geluidskaart, Windows, Double speed CD-speler.
Fabrikant: GT Interactive
Distributeur: CD Contact
Tel: 077-4773701

7.7

Ondanks dat dit spel wel erg veel op MK lijkt, zijn met name het geluid en de special moves goed genoeg om Wargods als een fraaie beat'em up te bestempelen.
JAN


Eat this, sucker!


Altijd handig, zo'n ingebouwde laser in je oogkas.


Kun je wel tegen zo'n klein meisje?


Blijf staan, zeg ik je!

MK-JASJE

De naam Midway geniet natuurlijk grote bekendheid door de juicy beat'em up serie Mortal Kombat. En om maar gelijk met de deur in huis te vallen: Wargods is Mortal Kombat, alleen dan in een iets ander jasje.
Het verhaal is flinterdun: lang geleden stortte een lichtgevende meteoriet neer op Aarde en verspreidde zich door de heftige inslag over alle windstreken. Tien mensen kwamen met dit glimmende goedje in aanraking en veranderden in super-krijgers met bovennatuurlijke krachten. Zij zijn de Wargods!

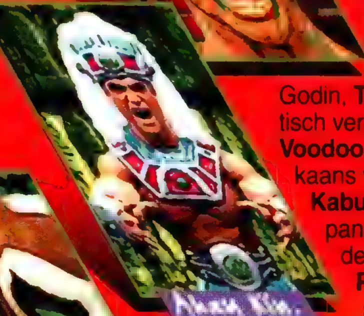
EVEN VOORSTELLEN?

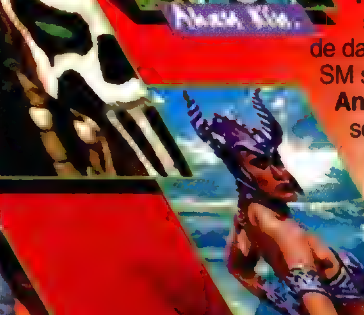
Je kunt kiezen uit tien krijgers: **Warhead**; een stoere Amerikaans Commandoboy, **CY-5**, een coole vechtmachine a la The Terminator, **Ahau Kin**; een machtige Maya God, **Vallah**; een Viking Godin, **Tak**; een gigantisch versteende reus, **Voodoo**, een Afrikaans voodoo-God, **Kabuki Jo**; de Japanse God van de vechtkunst, **Pagan**; een strak uitzien de dame in een SM stoeipakje, **Anubis**; Egyptische God met een hondekop en last but not least, **Maximus**, die erbij loopt als een gladiator uit het oude Rome.
Wel, genoeg keuze lijkt me. Dan wordt het nu tijd om een potje te knokken.

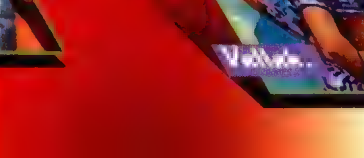
VOORUITGANG

Wargods vecht als MK maar dan wel in een 3D omgeving. Je kunt dus om je tegenstanders heen lopen en springen, waarbij beide krijgers schuin van boven te zien zijn.
Ook de muziek is schitterend en afhankelijk van waar het gevecht plaatsvindt, zal de achtergrondmuziek steeds veranderen van pompende orgelmuziek tot beukende gitaarsound.
Maar het meest heftig zijn ook nu weer de special moves. Heb je die eenmaal in de vingers dan is het feest. Zo laat Warhead raketten uit zijn handschoenen schieten, kan Anubis een zwevende laserpiramide te voorschijn toveren en met Vallah laat je een complete drakenschedel verschijnen die jouw opponent tussen zijn kaken fijnmaalt. De ene move is nog cooler dan de andere en dan heb ik nog niet eens gehad over de spijkers en vleermuizen van Voodoo.
Willen al deze fratsen er op je monitor nog een beetje toonbaar uitzien dan heb je wel en snelle PC nodig. Gelukkig kun je verschillende resoluties instellen alsmede de grafische gedetailleerdheid van zowel de achtergrond als die van de verschillende Wargods.


Warhead.


Ahau Kin.

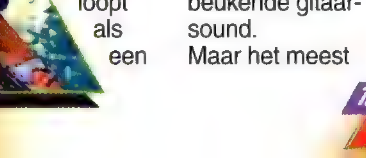

Voodoo.


CY-5.



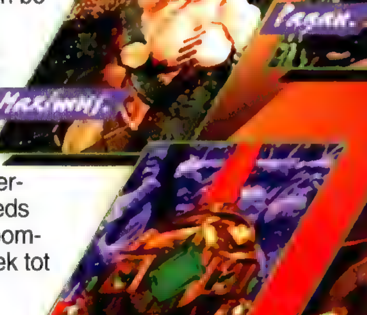



Vallah.








Maximus.


Tak.


Kabuki.


Pagan.




Anubis.

OUTLAWS

'Shoot first, ask questions later' is de code in het Wilde Westen en dat geldt ook voor Lucas Arts 3D shoot'em up Outlaws.

RAPPORT

GRAPHICS	8⁵
GELUID	7⁵
ORIGINALITEIT	8⁰
SPEELBAARHEID	8⁰

- Realistische omgeving
- Goed mikken
- Onzichtbaarheid
- Goede sfeermuziek

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 60, 16Mb Ram, 73Mb schijfruimte, SVGA, Double speed CD-speler.
Fabrikant: Lucas Arts
Distributeur: Homesoft
Tel: 023-5311241

8⁰

Outlaws is een leuke shoot'em up in een realistische omgeving die vingervlugheid en een vaste hand vereist. Ik zou haast zeggen: een schot in de roos.
MARK G.

POWER TIP
Demo is te vinden op www.[illegible]

WESTERN WEEKEND

"Hé Mark heb je plannen dit weekend?", vroeg PU-hoofdbaas Edwin vrijdagmiddag om 16.15 uur. "Niet echt", antwoordde ik, "het is pas mijn tweede weekend thuis. Ik heb m'n tas van mijn reis naar Amerika nog niet eens uitgepakt, hoezo?".
"Ik heb hier Outlaws, een 3D, first-person shoot'em up van Lucas Arts." "Wel, ik denk dat mijn tas nog wel een paar dagen kan wachten, geef maar op, ik heb wel zin in een western weekendje."

NIET ROKEN

Omdat dit een bèta versie was, wist ik niet of het een videodemo of een speelbare-demo was en zat ik de hele cartoon intro uit, die verrassend goed was. De intro vertelt het verhaal van sheriff James Anderson wiens dochter is gekidnapt door een bende kwaadgezinde cowboys. Gewapend met zijn trouwe six-shooter gaat James helemaal alleen op pad om zijn dochter te vinden.
Ik checkte het optiemenu om uit te vinden welke toets wat was. Net als bij al vele andere nieuwe 3D shoot'em ups heb je al je tien vingers nodig om Outlaws naar behoren te spelen. Roken is er dus niet bij.
Ik kwam [illegible] dat een combinatie van de muis en het toetsenbord mij het beste beviel. Ook vond ik een optie om me zelf onzichtbaar te maken en dat was natuurlijk spekkie voor m'n bekkie.

GOED MIKKEN

Na het lezen van de 'ugly' mode ('good' en 'bad' kan ook), ging ik op weg naar het wilde westen.
Laat ik als eerste Outlaws complimenteren met de graphics. De speelomgeving is niet een of andere donkere kerker waar je niet eens kan zien waar de hel je op aan het schieten bent. Nee, tot mijn vreugde is het spookstadje nu eens goed verlicht en kun je tenminste zien waar je kogels blijven.
Na mijn eerste ontmoeting met een foute kerel realiseerde ik me dat dit een shoot'em up was die schiettalent vereist, ook [illegible] richten en schieten, nee je moet hier echt goed mikken.

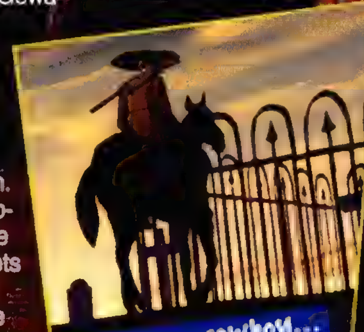
BLOTE VUISTEN

Tijdens het verkennen van de omgeving [illegible]
Na [illegible] rond te [illegible] schieten, [illegible] dat je heel [illegible] deur kunt opblazen met één schot maar ik realiseerde me ook snel dat dit alleen maar verspilling van munitie was aangezien je voor deze onzinnige destructieve acties niets terugkrijgt. Als je al je munitie hebt verbruikt ben je genoodzaakt je blote vuisten te gebruiken en in het Wilde Westen kun je het dan wel schudden!


Joehoe, hier ben ik!


Een hele foute kerel.


Heb ik wat van je aan soms?


I'm a lonesome cowboy...


De gekidnapte dochter.


Cowboy met pensioen.

Atlantis

The Lost Tales

Trek je lieslaarzen aan, we gaan terug in de tijd op excursie naar Atlantis.

RHEA IS PLEITE

Atlantis, althans zo wil de mythe, was een beschaving van zeer hoog niveau. In de tijd dat de bewoners van Atlantis al ver gevorderd waren in hun ontwikkeling, liepen wij hier in Europa in berevellen onze vrouwen aan hun haar door een grot heen en weer te slepen. Zo nu en dan moesten we een mammoet omleggen voor een flinke biefstuk en we kwamen niet veel verder dan wat gegrom naar elkaar.

Atlantis was een eiland middenin, je raadt het al, de Atlantische Oceaan. De boel werd daar geregeld door de, door iedereen geliefde, koningin Rhea. Alles was pico bello in orde; er was zat te eten en te drinken, altijd mooi weer en er hoefde niet hard gewerkt te worden.

Dat kon niet lang goed gaan natuurlijk. Op een kwade ochtend kwam men er achter dat de koningin verdwenen was en heel het eiland ging uit z'n dak. Hun bescha-[illegible] op instorten.

Seth, een van de bewoners van Atlantis, neemt de taak op zich om koningin Rhea op te sporen. En daar begint een ingewikkeld en soms spannend verhaal. Seth zal vijf verschillende continenten moeten bezoeken en komt in aanraking met iets van vijftig [illegible] de personages [illegible] iets met Seth te bespreken hebben. Een volle agenda voor onze held dus.


Ik weet niet of je op dat knopje had moeten drukken.

PERFECT

Mijn demo-versie begint met een soort van options screen. Het lijkt alsof je binnenin een wereldbol zit waarin je 360 graden in het rond kunt draaien. Je ziet dan hier en daar plaatjes waar je op kunt klikken. Sommige van deze plaatjes leiden naar een bepaald continent waar het verhaal zich afspeelt.

Helaas kon ik er alleen maar rondkijken. Maar dat is dan ook prachtig om te doen. De graphics zijn heel mooi gemaakt. Alles klopt, van de weerspiegeling van rotsen in de zee tot de schaduwen van gebouwen.

Daarnaast zijn er bij de opties ook plaatjes waar je op kunt klikken die je naar een kort stukje uit het spel brengen. Op die manier kon ik tenminste zien hoe het spel echt was, en dat viel zeker niet tegen.

Het rondlopen gebeurt door te klikken en je kunt nog steeds 360 graden draaien. Als je personages tegenkomt waar je [illegible] pra-ten, krij[illegible]se-up van [illegible] te zien. En [illegible] is erg mooi [illegible] hebben [illegible] maakt van [illegible]-niek genaamd Omni Sync. Dit zorgt ervoor dat de spraak gelijk loopt met de gezichtsuitdrukkingen [illegible] wegingen. Dat werkte erg goed en helpt mee aan het nog realistischer maken van een toch al realistisch spel.

Hoewel ik niet erg veel heb kunnen spelen, was ik zeer onder de indruk van dit spel. Ik vond het alleen een beetje zielig voor Seth. Ik weet namelijk dat, volgens de mythe althans, Atlantis uiteindelijk onder de golven zal verdwijnen, maar ik durfde het hem niet te zeggen. Dan zou hij ook gelijk ophouden met zoeken... en dat zou zonde zijn.


Sexy Anorexic.


Hier bewaar ik m'n modeltreintjes.

RAPPORT

GRAPHICS	9⁰
GELUID	8²
ORIGINALITEIT	8³
SPEELBAARHEID	8⁵

- Graphics zijn zeer realistisch
- Goede dialogen
- Ronddraaien tot je misselijk wordt
- Omni Sync

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 199,95 Bfr. 2195
Systeemeisen: Pentium 90, 8Mb RAM, Quad speed CD-speler, SVGA, graphic- en soundcard.
Fabrikant: Cryo/Tristar
Uitgever: R&P Electronic Media
Tel: 020-6458248

8⁵

Ik hoop dat ik snel de volledige versie van Atlantis in handen krijg want dit is een adventure van de bovenste plank dat erom schreeuwt om helemaal uitgespeeld te worden.
BAS

POWER TIP

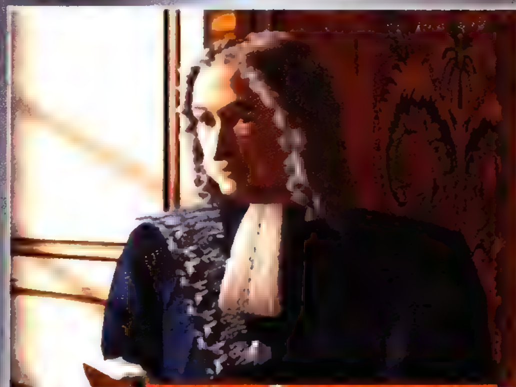

Zet een zonnebril op als je naar Atlantis gaat.


Seth zal een goede winterjas nodig hebben.


Ik hoop dat die vulkaan is uitgewerkt.

Versailles

Toen ik dit spel in handen kreeg, moest ik gelijk weer denken aan al die ultra saaie geschiedenislessen op mijn middelbare school. Een game over Louis XIV en zijn hofhouding? Dat kan toch geen interessant spel zijn...?


Monsieur Bontemps vertelt.


Skaten!

PAPPA FUME UNE PIPE

Het verhaal begint in 1685 als Louis XIV (veertien voor sukkels) zijn intrek heeft genomen in Versailles en besluit de boel eens grondig te verbouwen. Aangezien hij zichzelf als de Zonnekoning beschouwt, is alleen het beste goed genoeg. Schilderijen, wand- en vloerkleden, marmer, goud en ga zo maar door. Het hele paleis verandert langzaam in een grote kunstschat.

Maar zoals altijd zijn er problemen aan het hof. In de loop der tijd heeft de Koning niet alleen trouwe onderdanen gevonden maar ook een hoop vijanden gemaakt.

Een paar van die vijanden hebben besloten om Versailles te vernietigen. Die sukkels laten alleen overal briefjes achter, met daarop hun snode plannen. Monsieur Bontemps, die verantwoordelijk is voor de veiligheid van de koning en zijn paleis, weet de hand op zo'n pamflet te leggen en besluit dat er uitgezocht dient te worden wie de daders zijn.

Hij vindt het schijnbaar allemaal niet zo heel erg belangrijk, want in plaats van zelf op onderzoek uit te gaan, stuurt hij een sukkeltje van een kamerbediende, genaamd Lalande. En dat ben jij dus.

ZEER REALISTISCH

De makers van Versailles hebben hun werk zeer serieus genomen. In samenwerking met de curator van het echte paleis Versailles, hebben ze geprobeerd om het spel-paleis zo realistisch mogelijk te maken. Heden ten dage is het een museum, en natuurlijk is er sinds 1685 een hoop veranderd.

Ze zijn de boeken ingedoken en hebben al de schilderijen, wandkleden, beelden en dat soort dingen weer zoveel mogelijk op hun oorspronkelijke plaats gezet.

Het mooie is dat je, in het spel, die schilderijen van dichtbij kunt bekijken. Klik erop en je ziet een close up met wat achtergrondinformatie. Niet alleen van kunstvoorwerpen, maar ook over personen aan het hof, die je onderweg tegenkomt, en kamers in het paleis is van alles aan de weet te komen.

Ook over de dagelijkse gang van zaken aan het hof valt een hoop te leren. Het spel is namelijk grotendeels gebaseerd op de dag-indeling van de koning. Door rond te klikken, met iedereen die je tegenkomt te praten en puzzels op te lossen, kom je langzaam achter de waarheid. Tenminste als het goed is.

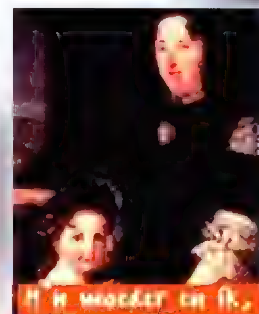
RUZIE

Ik heb uren door het paleis gezworven en van alles geprobeerd. Ik heb ruzie gekregen met de portier van de kamer van de koning, kreeg de opdracht van een schilder om z'n kwijtgeraakte schetsen te zoeken (alsof ik het nog niet druk genoeg had) en liep constant tegen dichte deuren op.

Er zijn zeven verschillende levels maar ik zit nog in level twee en probeer de portier te overtuigen dat ik nu toch echt met die Bontemps moet praten. Helaas zit ie in de kamer van de koning en daar mag ik niet in. Zeikerd. Ik zal dus nog even verder moeten zoeken.

Erg vind ik dat niet want Versailles ziet er grafisch perfect uit. Het is werkelijk schitterend gemaakt en je beweegt er lekker soepel doorheen.

Kijk, als ik dit nou op de middelbare school had gehad, was de geschiedenisles waarschijnlijk een stuk interessanter geweest.


M'n moeder en ik, toen Bas nog Bassie was.


Louis z'n slaapkamer.

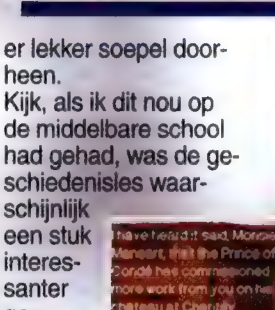

BBQ in de paleistuin.



POWER TIP

Kijk ook eens in vazen.


Eventjes bellen met 'Tussen Kunst en Kitsch'.






Een van de hof-roddelaars.

RAPPORT

GRAPHICS	9⁰
GELUID	8⁵
ORIGINALITEIT	8⁵
SPEELBAARHEID	8⁵

- ▲ Versailles is het echt
- ▲ Geschiedenisles op een interessante manier
- ▲ Moeilijk
- ▲ Zeer uitgebreid

PC CD-ROM

Prijs: ƒ 99,- Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: 486DX266, 8 Mb RAM, Double speed CD-speler, 10 Mb schijfruimte, Soundblaster compatible, videocard.
Fabrikant: Cryo
Distributeur: Mind Multimedia
Tel: 0317-422224



Een prachtspel, dat je ook nog iets leert over het hof van Koning Louis XIV. Geweldige graphics en Barok muziek (alleen voor de liefhebbers).
BAS

Ik heb je op de korrel.

Niet met vuur spelen, jochie!

Explosies blijven leuk.

Coole Taurus.

Waar heb ik mijn sleutels nou toch gelaten, ze moeten hier ergens liggen?

Het zusje van Laura Croft

Intere

Nu eens geen spel over een ruimteoorlog in een verre toekomst of een adventure in de middeleeuwen. Nee, in Interstate '76 we gaan een bescheiden twintig jaar terug in de tijd. De seventies dus.

MOORD

Texas, 1976. Het zijn roerige tijden. De benzineprijzen zijn tot ongekende hoogte gestegen vanwege een oliecrisis. En alsof dat nog niet genoeg is, rijdt er een groep terroristen rond in opgevoerde auto's die Amerika's grootste olievoorraad willen opblazen om de economie verder om zeep te helpen.
Jij speelt Groove Champion, een relaxte dude die van de een op de andere dag de rol van auto-warrior krijgt toebedeeld. De ultieme badguy en leider van de groep terroristen, Antonio Malochio, heeft namelijk jouw zus Jade vermoord omdat ze achter de plannen van Malochio en z'n bende was gekomen.
Jouw missie: wreek de dood van je zuster, red Amerika van een groep gestoorde terroristen en laat je blindelings gaan in uren schieten, scheuren en beuken. Yeah!

I'M IN LOVE WITH MY CAR

Aangezien Groove Champion een 'nette' autocoureur van beroep is en nu opeens een roadwarrior tegen wil en dank moet worden, kan hij best wel wat hulp gebruiken. Die krijgt hij van Taurus, voormalig partner van Jade, de ultieme coolheid zelve en verdacht veel lijkend op Samuel Jackson uit Pulp Fiction. Taurus leert Groove de fijne kneepjes van roadwarrior-vak: vechten, heel hard rijden en het legen van een mitrailleur.
Daarnaast staat je de o zo brute wagen van Jade ter beschikking: een zwaar bewapende, vuurrode '72 Picard Piranha (sprekend die car van de boys uit Dukes of Hazard, Yeeeehaaaaa!).
Om een beetje aan je nieuwe rol te wennen, kun je eerst wat rond gaan scheuren op een verlaten oefenterrein van het leger. Jade heeft, voordat ze lek werd geschoten, nog even wat instructies op een tape gezet. Als je wat hebt rondgereden en je wapens hebt getest, kun je aan het echte werk beginnen.

DRIE OPTIES

Je kunt Interstate '76 spelen als single-player (T.R.I.P), Melee mode of via je modem als multi-player game.
De single-player optie is verdeeld in zeventien missies die lineair verlopen, dit is met andere woorden het grote verhaal. Wanneer je een missie verknalt, moet je het steeds opnieuw proberen want je kunt pas saven als je een missie helemaal volbracht hebt.
De Melee mode bestaat uit een aantal losse missies die niet is ingebed in een groot verhaal. Hier heb je de keuze uit twintig verschillende wagens met alle wapens die je maar wilt. Je kunt dan vrij rondscheuren en auto's opblazen.
Bij de multi-player mode kun je de Melee missies tegen anderen spelen op het Internet.

T.R.I.P.

De T.R.I.P. vond ik persoonlijk het leukste, omdat daar een goed verhaal omheen is gebouwd.
De verschillende missies die je hier moet volbrengen, zijn zeer gevarieerd. Zo bestaat een missie vaak uit meerdere kleine missies die elkaar logisch opvolgen.
Een van de eerste missies is bijvoorbeeld het volgen van Taurus naar een bepaald gedeelte van een stadje. Je moet netjes achter hem blijven rijden en via de radio contact met hem houden. Als dit is gelukt (erg simpel, dus waarom niet) en je arriveert in het betreffende gehucht, krijg je een volgende opdracht: het opblazen van een gebouw.
Wacht je te lang of blaas je het verkeerde gebouw op dan moet je de hele missie overspelen, inclusief opnieuw achter Taurus aan rijden.

DETAIL

Interstate '76 is zeer fraai vormgegeven. Maar hoe zien de seventies er uit? Wel, een kleine opsomming: foute grote zonnebrillen, nog foutere kapsels, strakke spijkerbroeken, polyester pakken en funky music. Maar laat dit je er niet van weerhouden Interstate te spelen, want het is echt een moordspel.
Naast de mooie graphics, komt het rijden in je auto zeer realistisch over. Je kunt namelijk iedere kant op die je maar wilt, je bent dus niet gebonden aan de weg. Daarnaast kun

Meet the cast: Jade, Skeeter, Antonio, Groove en Taurus.

POWER TIP

Even wat geld... eeeh 'lenen'?

Lekker karretje toch?

RAPPORT

GRAPHICS 9^{0}

GELUID 9^{0}

ORIGINALITEIT 8^{5}

SPEELBAARHEID 8^{5}

▲ Beuken, schieten en scheuren

▲ Funky

▲ Compleet

▼ Foute kapsels

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 89,95 Bfr. ca. 1620
Systeemeisen: Pentium 90, 16 Mb Ram, 80 Mb schijfruimte, Quad speed CD-speler, SVGA, Soundblaster compatible geluidskaart, Windows 95.
Fabrikant: Activision
Distributeur: Homesoft
Tel: 023-5311241

8^{8}

state '76

je met je wagen slippen, over de kop gaan, jumps maken, een ravijn in rijden, een helling afdenderen, ongenadig crashen, wreed tegen auto's aan beuken en... toeteren! Vanuit vele camerastandpunten is je wagen en de omgeving te bekijken en kun je brute slipsporen op het asfalt achterlaten.
En zo kan ik nog wel even doorgaan. Er zijn zoveel details. Als je bijvoorbeeld ergens tegen aanrijdt, en je hebt zicht vanuit je auto, zal je vooruit even wazig worden. Als je een noodstop maakt, komt je auto even omhoog en na een crash of een jump schudt je als bestuurder nog een paar seconden na.

PULP

Voor liefhebbers van Pulp Fiction is Interstate '76 een absolute must. Vooral Taurus lijkt zo te zijn weggelopen uit deze fantastische film van Quentin Tarantino. Net als Samuel Jackson bestookt hij je via de radio steeds met quasi diepzinnige gedichten over geweld en gerechtigheid.
Er zit sowieso een gezonde dosis geweld in het spel. Je kunt je auto voorzien van een mitrailleur, raketten, een vlammenwerper, een mijnendropper en een vet kanon. Tevens kun je olievlekken (Maar die was toch juist zo schaars?) achter je laten zodat een eventuele achtervolger de bocht uit vliegt of je auto laten voorzien van nitro en een radarstoorzender.
Maar je hebt ook nog een sappige handgun in je bezit. Wanneer je weer eens belaagd wordt door een paar van die geflipte terroristen (en dat gebeurt constant) kun je in plaats van een paar raketten af te vuren ook naast hun wagen gaan rijden. Als je nu naar links of rechts kijkt, haal je je wapen tevoorschijn en kun je de bestuurder neerknallen. Makkelijk is dat niet want om naast een andere wagen te rijden moet je exact dezelfde snelheid als je tegenstander aanhouden en een lange rechte weg hebben, maar als dit je lukt, is 't de moeite waard.
Tijdens het spel word je bovendien getrakteerd op vette funk die zeer aanstekelijk werkt. Slappy bass en een heerlijk freaky gitaartje schalt uit je radio tijdens het rijden. Bovendien kun je de CD-ROM ook in je gewone CD-speler afdraaien.

Roken.
Dood-
& dood-
zonde.

ALS JE MEER INFORMATIE WILT, BEL DAN DE STICHTING
VOLKSGEZONDHEID EN ROKEN: 0900-5002025 (20 CT P/M)



Trek in een 3D Adventure Strategy RPG...? Check dan Persona. Dit spel is namelijk zo veelzijdig dat je van achteren niet meer weet hoe je van voren heet.

GEEN TUSSENDOORTJE

Het verhaal achter Persona gaat over het slaperige stadje Lunarvale waar een aantal maanden geleden de hi-tech fabriek Sebec werd geopend. Sinds de opening wemelt het in deze stad van de geruchten over duistere krachten, gevaarlijke demonen, vierde dimensies en geesten van mysterieuze in zwart gehulde meisjes...
Samen met zeven schoolvrienden is het aan jou om uit te vogelen wat er allemaal met deze fabriek aan de hand is. Hiervoor zal je de hele stad van voor tot achter overhoop moeten halen, gesprekken voeren met vele tientallen mensen en vechten tot je erbij neervalt.
Persona is zo ingewikkeld en veelzijdig dat het onmogelijk is om door dit spel heen te jagen. Zet dus alvast maar uit je hoofd dat dit spel even als tussendoortje uitgespeeld kan worden.
Daarbovenop zal Persona je iedere keer weer verrassen met hoogstaande grafische kunstjes die het spel nog leuker maken om te spelen.

COMBI DELUXE

In Persona draait het allemaal om een stel goede en slechte demonen die op de een of andere manier via Sebec in Lunarvale terecht zijn gekomen.
De main character en zijn highschool buddies moeten ervoor zorgen [illegible] deze dolende [illegible] weer terug- [illegible] naar de dimensie [illegible] it ze vandaan kwamen.
Dit alles speelt zich af in de vorm van een 3D Adventure Strategy RPG: een combinatie die zelden vertoond wordt. Het 3D Adventure gedeelte speelt zich af in een grafisch prachtige omgeving. Lopend door de gangen van de huizen, gebouwen en bedrijven van Lunarvale krijg je niet te maken met saaie diagonaal scrollende beelden, maar met een heuse first-person 3D wereld. Hetzelfde geldt voor de straten, pleinen en woonblokken van het stadje.
Zo simpel als deze graphics zijn, zo echt lijken ze als je erdoorheen wandelt.

STRATEGY RPG

Hoe avontuurlijk en 3D Persona ook mag wezen, dit spel is bovenal een Strategy RPG. Allereerst heb je te maken met al die vrienden die maar achter je kont aan blijven lopen. Zij moeten tevreden en op krachten blijven en daar moet jij voor zorgen.
Daarnaast is het mysterie van Lunarvale zo vaag en raadselachtig dat je met iedere persoon die je tegenkomt een gesprekje moet aanknopen voor hints en eventuele speciale items.
Daarbovenop komt nog eens dat je met een aantal van de 300 demonen en monsters dealtjes kan sluiten om een gevecht te voorkomen of om een speciaal item te krijgen.
Kortom: in Persona vloeien alle bestaande onderdelen van adventures en RPG's vloeiend in elkaar over. Tijdens het spelen moet je er met je koppie bijblijven maar dat doe je met alle plezier van de wereld.

Zieke Mary zit in een heftige identiteitscrisis.

Mary: She's not my mother! Anyone who loves her job more than me is not my mother!

Deze idioten vragen om een flink pak slaag.

Het mortuarium is tot leven gekomen. Dat wordt hakken.

Mark: You mean...These guys are dead, and now they're alive?! What the...!!

POWER TIP

Zorg ervoor dat je in gebouwen en huizen bijhoudt waar je wel en niet bent geweest. Anders zit je snel in een doolhof binnen een doolhof en kom je er nooit meer uit...

RAPPORT

GRAPHICS	8⁸
GELUID	7⁵
ORIGINALITEIT	8⁰
SPEELBAARHEID	8⁹

- Walgelijk veelzijdig
- Spannende graphics
- Smaakt naar meer
- Combi Deluxe

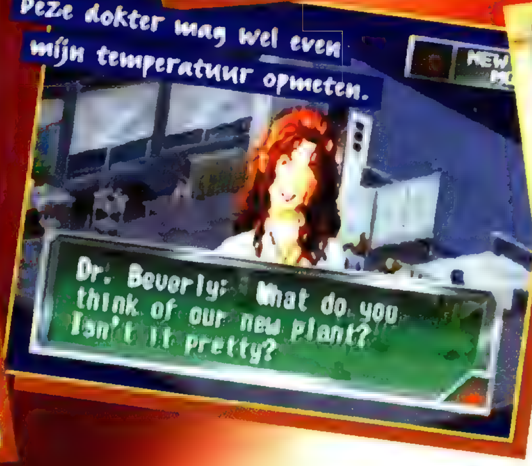
PLAYSTATION
Prijs: ƒ 149,50 Bfr. ca. 2700
Fabrikant: Atlus
Verkrijgbaar bij: Dimension Plus
Tel: 050-3129818

8³

Ik heb zelden een spel gezien waarin Adventure, Strategy en RPG zo vloeiend in elkaar overlopen. Spannend en veelzijdig.
THOMAS



Grafisch ziet het er allemaal keurig uit.



Deze dokter mag wel even mijn temperatuur opmeten.



Een mooi voorbeeld van het viewpoint waarmee je gebouwen bekijkt.

AMERIKAANSE IMPORT

Persona


Dit is het lekkende geval.


Aan het eind van elk level staat de truck.


In sneltreinvaart...


Maar het blijft oppassen geblazen.

POWER TIP

Maak elk level voor de volle 100% af.


Deze robot beukt erop los.

Toen ik klein was, wilde ik geen piloot worden of astronaut, maar aannemer. En dan het liefst bij de afdeling algemene sloopwerkzaamheden. Blijkbaar lopen er meer mensen met deze vernielzucht rond, want Rare heeft er speciaal een spel voor gemaakt: Blast Corps.

ONGELUKJE

Blast Corps speelt in de nabije toekomst en staat, zoals vele andere games, in het teken van een naderende nucleaire ramp. Het lot wil namelijk dat er iets mis is gegaan met een lading defecte kernraketten die op weg was naar een veilige ontmantelingsplek. Normaliter volgt de computergestuurde, knalrode vrachtwagen die de kapotte bommen vervoert, netjes zijn voorgeprogrammeerde weg maar uiteraard gaat alles fout. De kernraketten beginnen radioactief materiaal te lekken en het ingebouwde beveiligingssysteem van het vervoermiddel schakelt direct over op plan B: rij linea recta naar het doel, ga niet langs start en ontvang geen 20.000 gulden.

DRAMA

Nu zit de wereld met een probleem: de boordcomputer heeft hemelsbreed de meest directe route naar de ontmantelingsplek berekend en de wagen rijdt daar vastberaden naar toe. Dat die weg echter vol gebouwen, fabrieken en andere obstakels staat en dat er niemand op zit te wachten dat de vol lekkende kernkoppen gestouwde vrachtwagen tegen een muurtje aanrijdt en compleet met zijn stralende lading de lucht in vliegt, zal het besturingssysteem een worst wezen.

De regering kijkt machteloos toe en zit met de handen in het haar. Nadat ze de programmeur van de boordcomputer publiekelijk hebben terechtgesteld, is het zoeken naar een passende oplossing voor dit wereldbedreigende drama.

DE REDDING

Gelukkig is er altijd nog Blast Corps, gespecialiseerd in sloop- en afbraakwerkzaamheden. Dit kleine bedrijfje is opgericht door de meest geavanceerde slopers van de wereld: Amber, Clark, Wesley en Spike.

Dit viertal werkte vroeger voor het leger, waar ze bij het 'Rafters'-team meehielpen aan de ontwikkeling van de meest ingenieuze sloopmachines. De Rafters werden door de regering ingezet om complete stadsdelen met de grond gelijk te maken, zodat er opnieuw gebouwd zou kunnen worden; een soort grootschalig schoonmaakbedrijf dus. De vier grondleggers waren niet al te blij met hun schoonmaakwerk voor het leger en besloten om Rafters te verlaten. Ze namen hun know-how mee en startten hun eigen bedrijfje dat ze Blast Corps doopten.

En alleen Blast Corps kan de wereld redden door de weg voor de op hol geslagen vrachtwagen schoon te vegen, zodat de lekkende raketten netjes opgeruimd kunnen worden.

MEER DAN TACHTIG LEVELS

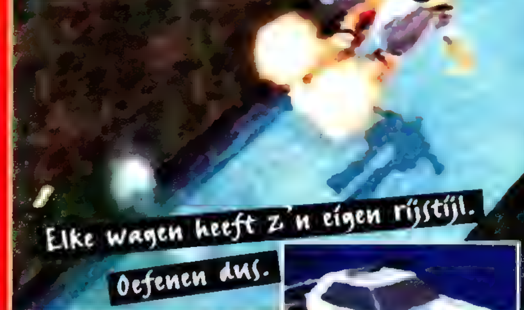
Deze opdracht is uitgesmeerd over een dikke tachtig levels superspannende gameplay, waarin jij als Blast Corps medewerker de

BLAS COR







POWER TIP
Volg de sporen van de RDU's. Ze leiden je naar andere machines.

baan vrij moet maken voor de radioactieve carriër.
De levels zijn verdeeld in een soort oefenlevels, waarin je alle technieken onder de knie kan krijgen en waardevolle punten kan verdienen, alsmede hoofdlevels, waarin je in een race tegen de klok alle obstakels uit de weg moet ruimen.
Dit vereist niet alleen perfecte controle over de verschillende voertuigen van Blast Corps maar ook een flinke dosis vindingrijkheid. Want het is van levensbelang om verder te kijken dan je neus lang is om je door de lastige opdrachten heen te slaan. En zelfs als je het eenmaal doorhebt, is het maar de vraag of je snel genoeg bent.

HELEMAAL AFRONDEN

Heb je een level gehaald en heeft de wagen vrije doorgang dan komt de weg vrij naar volgende levels. Maar voor je hieraan begint, kun je beter eerst teruggaan naar het laatst gespeelde level. Nu kan je namelijk flink huishouden, zonder de tijdsdruk. En pas zodra je alle gebouwen tot puin hebt geslagen, alle mensen hebt bevrijdt, alle RDU's (een soort radioactieve straling-afleiders) hebt verzameld en de communicatiepunten hebt geactiveerd, ben je echt klaar, krijg je een gouden medaille en komen de paden naar volgende oefenlevels vrij. Probeer alles zo compleet mogelijk af te ronden, want door de tientallen levels heen zitten namelijk ook nog eens vijf wetenschappers verstopt, die een oplossing voor de naderende kernramp kunnen bedenken.

VEELZIJDIG

Blast Corps is een lekker groot spel dat je niet in een avondje uitspeelt. De eerste dag dat ik het in handen had, dacht ik toch echt flink ver gekomen te zijn, toen een stem me opeens meldde, dat de 'easy levels' nu waren afgelopen. Ik bleek nog niet eens een tiende van de game gezien te hebben!
Het leukste aan Blast Corps is de enorme veelzijdigheid. In het ene level moet je in een koppeltje-duikelend robotpak met brute kracht grote stapels containers kapotbeuken, terwijl je in het andere voorzichtig kisten TNT tegen gebouwen aan moet duwen met een bulldozer. Weer een level later, vlieg je door de lucht op zoek naar een geheim pad dat leidt naar een onderwatergarage.
Een ding is zeker: Blast Corps gaat niet vervelen. Je hebt de beschikking over een flink arsenaal aan sloopwerktuig: De machines van Blast Corps zelf én geheime vervoermiddelen, die je onderweg kan vinden. En uiteraard heeft elke machine zijn voor- en nadelen. Mijn grote favoriet was het J-Bomb robotpak, dat je in staat stelt enorme sprongen te maken om dan vanaf het hoogste punt naar beneden te duiken, alles onderweg vernietigend!

POWER TIP
Oefen vooral het slippen met de Backlash, tot je het perfect beheerst.

SUPERGAME

Wat kwaliteit betreft staat Blast Corps aan de absolute spelletjestop. Ik vind het spel qua graphics van het niveau Mario 64 en wat gameplay betreft te vergelijken met Micro Machines, Lemmings, Destruction Derby en Street Fighter II.
Vooral als je van flinke ontploffingen houdt, ben je aan het goede adres want geen ander spel heeft zulke prachtige explosie- en rookeffecten.
Ik raad je wel aan om er een controller-pack bij te nemen, zodat je je progressie kunt saven. Je bent namelijk wel een paar weekjes zoet voor je alle levels succesvol hebt afgerond, bent teruggegaan om ze 100% af te ronden en alle bonuslevels hebt gehaald. Want als er een ding is dat je van Rare (ook verantwoordelijk voor Donkey Kong) kiezen krijgt, zijn het... juist; levels. En nog meer levels. En nog meer levels...







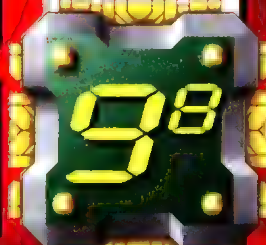


RAPPORT

GRAPHICS	10
GELUID	9.5
ORIGINALITEIT	9.5
SPEELBAARHEID	10

- Heeeeeel veeeeeel levels
- Supermooi
- Veelzijdig
- Spannend

NINTENDO64
Prijs: N.N.B.
Fabrikant: Rare
Distributeur: Nintendo
Tel: 030-6051353



Blast Corps is wat mij betreft een absolute must voor elke N64 bezitter of misschien wel een goede reden om er een te kopen.
ANDREAS

GT
PS

preview

Janitor.

Graffiti Master.

Rodeo Rider.

Flip Out!

Heb je ooit een pannenkoek, een ei, munt of hamburger 'omgeflipt'? Of ben je gek op kaas? Dan is Gametek's Flip Out! het spel voor jou!

PLANEET PHROHMAJ

Ik heb altijd al van kaas gehouden! Al vanaf de dagen dat ik met m'n vingers in m'n poep zat te graaien, ben ik een liefhebber van kaas en alles wat daarmee te maken heeft (blokjes, tosti's, cheeseburgers, kaaskoppen... noem maar op).

Als kaas-freak is er maar een plaats in het hele universum waar je het liefst zou wonen: de planeet Phrohmaj. Deze planeet is namelijk helemaal gemaakt van kaas. Genieten dus, helemaal als je bedenkt dat ze op Phrohmaj een te gekke nationale sport kennen: tegelflippen. En een keer per jaar mogen de beste tegelflippers meedoen aan het Grote Tegelflip Festival.

POWER TIP

Game demo is te vinden op www.bpa.nl/powerweb

RAPPORT

GRAPHICS	7⁰
GELUID	6⁵
ORIGINALITEIT	8⁰
SPEELBAARHEID	8⁵

▲ Origineel

▲ Goed tijdverdrijf

▲ Afwisselend

▼ Lange wachttijden

PC CD-ROM

Prijs: ƒ 69,95 Bfr. ca. 1275
Systeemeisen: Pentium 60, 16 Mb RAM, Double speed CD speler
Fabrikant: Gametek
Distributeur: CD Contact Data
Tel: 044-4773701

7⁵

Als je van behendigheidspelletjes houdt, is Flip Out een originele en goed speelbare game. Enne, laat je de kaas niet van het brood eten!
MARK B.


De Phrohmaj-bewoners.

TEGEL-FLIPPEN

Tegelflippen is een eeuwenoude sport op Phrohmaj en het Grote Tegelflip Festival is zo populair op deze planeet dat de jongens van Gametek er een spelletje voor de PC van hebben gemaakt zodat wij Aardbewoners het tegelflippen kunnen oefenen.

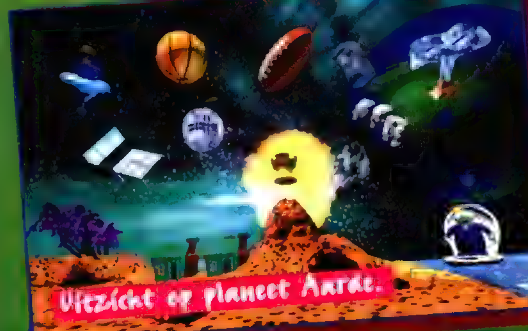
Het spel Flip Out! heeft dezelfde regels als op Phrohmaj en wordt gespeeld op een rooster met negen vierkanten (3x3) en elk vierkant heeft een eigen kleur. Zo ook de tegels die jij krijgt.

Er worden tien tegels in de lucht geflipt en jij moet zorgen dat ze op de goede plek terechtkomen. Dus een blauwe tegel op een blauw vierkant enz.

De kunst is dat je één tegel, tijdens het op de juiste plaats flippen van de tegels, in de lucht houdt. Als hij valt gaat ie kapot en moet je overnieuw beginnen. Hoe langer je er over doet hoe rumoeriger de andere deelnemers worden. Dus doe het snel, want ze zullen van alles proberen om er voor te zorgen dat jij een tegel laat vallen.



Even pauze om wat kaasblokjes te snijden.


Uitzicht op planeet Aarde.



Gratis tour door de States.

GRAFFITI MASTER

De overige deelnemers aan het spel zijn een stelletje buitenaardse wezens die er eigenlijk alleen maar op uit zijn jouw spelletje tegelflippen te frustreren. Ze hebben namen als Rodeo Rider, Red Baron, Wizard, Graffiti Master en Janitor en zijn net zo irritant als ze eruit zien.

Ze hebben allemaal hun eigen trucjes om je van het flippen af te houden. Rodeo Rider springt bijvoorbeeld op een tegel en berijdt het als of het een wild paard is, zodat jij die tegel niet kan flippen. Graffiti Master spuit graffiti op de tegels en dan moet je wachten op Janitor die de tegels schoonmaakt voordat je weer kan flippen.


Red Rider.

OP REIS

Op het eerste gezicht lijkt Flip Out! een makkelijk spel, maar met deze pesterige wezentjes en hun trucjes is het flippen toch een hele opgave.

Flip Out! biedt meer dan alleen het traditionele tegelflippen.

Nadat je alle twaalf tegelflip-levels hebt voltooid, ga je op reis met je buitenaardse tegenstanders. Je bezoekt toeristische attracties als Yellowstone Park, Mount Rushmore en Easter Island.

Het spel wordt zo'n beetje hetzelfde gespeeld met hier en daar wat kleine variaties. Als je bijvoorbeeld de geisers in Yellowstone Park bezoekt, heeft elke geiser en elk buitenaards wezen een eigen kleur net als de vierkanten en tegels bij het tegelflippen. Alleen deze keer moet je wezens flippen in plaats van tegels.

Flip ze... maar flip niet OUT!


Get ready.



De kazen op de lanen in.

Atlantis

De Verloren Legende

Reis door de tijd en stap in de ver ontwikkelde en magische wereld van Atlantis. Koningin Rhea regeert over dit land van vrede en overvloed. Maar is alles wel zo vredig als het lijkt? Seth is de jonge held in dit verhaal, en jij kruipt in zijn huid om de vele mysteries op te lossen. Beleef *het* avontuur van heroïsche proporties waarvan de uitkomst bepalend is voor dit land met haar onvoorspelbare bevolking, fantastische machines en prachtige omgevingen.

- Prachtige grafische omgeving waarin je 360 graden rond kunt kijken (Omni-3D interface)
- De meest spectaculaire 3D geluidseffecten (Omni-3D-geluid)
- Schitterende animaties
- 50 personen waarmee je kunt praten
- 5 exotische continenten, met elk zijn eigen cultuur en mysteries
- Magisch en intrigerend verhaal bestaand uit 100 hoofdstukken(!), waarbij je aan je computer gekluisterd blijft
- Met recht nu al de toptitel van 1997 genoemd!
- Categorie: Adventure (PC-CDROM, 4 CD)
- GEHEEL NEDERLANDSTALIG

Neem geen risico en bestel NU Atlantis - De Verloren Legende bij je dealer!!

Consumentenprijs Fl. 99,95 (incl. BTW)

Bel voor meer informatie:

Artware International Tel.: 0182-611641

CRYO INTERACTIVE ENTERTAINMENT



distributie: Artware International



R&P ELECTRONIC MEDIA


Opa Bug vertelt.


Car surfin'.


Mr. Biggie slaapt niet lang meer.


Is dat een vuurvliegje?

BANZAI BUG


Static Splitters in de aanval!

Ook zo'n hekel aan die zwermen irritante, prikgrage insecten? Dan ken je Banzai Bug nog niet!

EXTERMINATOR

Als het spel start, begint Banzai Bug zijn verhaal te vertellen. BB is inmiddels een oud bejaard insect met grijze hangsnor. Hij vertelt je een van zijn beroemde avonturen toen hij nog een vitaal, patserig insectje was. En dat avontuur is het spel dat je speelt. Banzai Bug vliegt op een dag een beetje onoplettend rond en wordt min of meer geschept door een auto. Tegen de bumper aangeplakt stopt de auto uiteindelijk bij het huis van de chauffeur. Hier wonen de Biggies. Op zich niet aan de hand, ware het niet dat Mr. Biggie exterminator van beroep is, met andere woorden: insectenverdelger! BB zou wel meteen willen wegvliegen, maar hij zit opgesloten in de garage van het huis. How the hell komt Banzai Bug hier weg?

FLY AWAY

Banzai Bug is min of meer een soort Flightsim, alleen dan heel apart vormgegeven. De omgeving en de graphics doen erg aan een tekenfilm denken. Banzai Bug vliegt in een 3D omgeving en kan vanuit elke positie bewegen, zelfs ondersteboven. Hij moet steeds opdrachten uitvoeren waarbij hij in verschillende vertrekken van het huis komt. Tussen de opdrachten in zitten fraaie scènes die de verhaallijn uitwerken. Na de eerste opdracht, het verzamelen van vijf broodkruimels, schreeuwt Poolio (nee, niet Coolio) je vanuit de ventilator toe. Coolio is een Zwitserse mot met een zeer komisch accent. Hij brengt je, na een helse tocht door de ventilatieschachten, bij Sluggo; een soort gigantische groene naaktslak. Sluggo heeft een plan ontwikkeld om The Biggies uit het huis te verdrijven. Alleen heeft hij voor zijn ingenieuze plan een aantal onderdelen nodig en raadt eens wie die mag gaan verzamelen?

SPUUG OR DIE

Maar laten we niet vergeten dat Mr. Biggie insectenverdelger is van beroep. Deze sick bastard heeft overal insect-onvriendelijke maatregelen getroffen. Zo staan er door het hele huis Static Spitters; een soort tankjes die een plakkerige goedje op Bug afvuren. Nog gevaarlijker zijn de Attac Spitters, vliegende versies van de Static Spitters, en de Mega Hommels die getraind zijn in het uitroeien van andere insecten. Gelukkig kan BB zelf ook een flinke fluim uitdelen en af en toe zelfs zappen (een elektrische schok geven). De luchtgevechten en missies van BB vinden plaats in een huis met voor BB enorme voorwerpen. Je vliegt langs immense, mooi vormgegeven, koffiepotten, stoelen, tafels, lampen etcetera. Ook de geluidseffecten en de muziek zijn zeer fraai. Op de achtergrond hoor je Mexicaanse trompetten en de verschillende stemmetjes van de insecten zijn erg komisch.


Hommeles met een hommel.

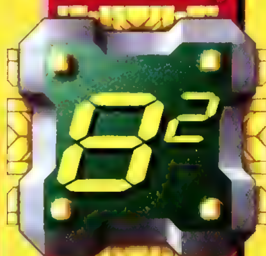

Eind goed...

RAPPORT

GRAPHICS	8°
GELUID	8°
ORIGINALITEIT	9°
SPEELBAARHEID	8°

- ▲ Origineel verhaal
- ▲ Veel humor
- ▲ Banzai Bug is cool
- ▼ Je kunt niet midden in een level saven

PC CD-ROM
Prijs: / 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: 486 DX, 16Mb RAM, 16 Mb schijfruimte, geluidskaart, muis, Double speed CD-speler.
Fabrikant: Grolier
Distributeur: Diamond Soft
Tel: 0591-634333



Gaaf Spel. Origineel, mooi, leuk en lastig. Je zou je bijna schuldig gaan voelen voor elke vlieg of mug die je ooit hebt geplet.

JAN

We gaan de mijn in!

RALLY CROSS

Met Rally Cross doet Sony een serieuze poging om Sega Rally naar de kroon te steken. En om daar in te slagen moet je wel van zeer goede huize komen...

BLASÉ

Als raceliefhebber ben ik bij Power Unlimited in een wel zeer bevoorrechte positie. Elke maand belanden er meerdere racegames op de redactie en ondergetekende mag ze allemaal checken. Toch gebeurt het zelden dat ik een eenmaal getest spel in een vrij uurtje gewoon voor de fun nog eens speel. Het klinkt misschien een beetje blasé maar eigenlijk zijn Formula One en Sega Rally de enige racegames die ik nog weleens in de console prop om de vingers soepel te houden. Na het spelen van Rally Cross denk ik dat ik deze game aan het genoemde tweetal zal toevoegen want Sony's nieuwste off-road racer is een van de lekkerste games die ik de laatste tijd gespeeld heb.



Ik ben er ondersteboven van.

Geen ABS zeker.

VETTE BESTURING

Belangrijkste reden voor mijn enthousiasme is de besturing van de twintig race monsters die je (uiteindelijk) tot je beschikking hebt. Alle auto's verschillen van elkaar qua acceleratie en topsnelheid maar wat betreft besturing scoren ze stuk voor stuk een vette voldoende.
Niet alleen zitten er wagens tussen die precies die lekkere strakke besturing hebben die ik zo graag in de vingers voel maar met juist gebruik van de gas- en rem knoppen is het mogelijk om de auto's in een gecontroleerde slip te gooien. Het sterkste punt van Sega Rally hebben ze in Rally Cross alvast kunnen evenaren!

SEASON

De basis van het spel is de 'Season' mode waarin je begint met de eerste drie circuits (Oasis, Islands en Lost Mines) die je ook nog eens andersom moet rijden. Lukt het om genoeg punten bij elkaar te sprokkelen dan ben je geen 'Rookie' meer maar mag je het als 'Veteran' proberen. De snelheid van de wagens neemt toe, je kunt zelf ook snellere wagens kiezen en er komt een circuit bij (Alpine). Promoveer je naar de 'Pro' divisie dan krijg je opnieuw snellere wagens en nog eens twee nieuwe circuits voor je kiezen (Gardens en Stadium) wat het totaal op zes brengt.

VARIATIE

Met zes circuits 'wint' Rally Cross het op dit punt van Sega Rally maar eigenlijk zijn het er veel meer dan zes. Je hebt dus sowieso de 'gespiegelde versies' van alle tracks maar alle circuits hebben ook nog eens drie verschillende varianten. Een beetje zoals in Ridge Racer krijg je dan het basiscircuit waarin allerlei nieuwe routes verschijnen op plekken waar eerst hekken stonden.
En of dat nog niet genoeg is, zijn er op de meeste circuits 'geheime' afslagen waar je een heel stuk mee kunt afsnijden. Variatie genoeg dus.

OP JE DAK

De zes basiscircuits verschillen totaal van elkaar. Elk parcours vraagt eigenlijk om een andere rijstijl. Zo kun je in Stadium vrijwel de gehele race het gas er

Van dichtbij wordt het een beetje blokkerig.

De kotszakken zitten in het dashboardkastje.

Zeg, heb jij je zwemspullen bij je?

Gordels vast in de stadion-race.

Kort door de bocht.

Two player mode.

Het gestart in het decauw begint al.

RAPPORT

GRAPHICS	7⁵
GELUID	9°
ORIGINALITEIT	8°
SPEELBAARHEID	9⁵

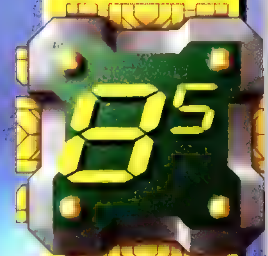
▲ [illegible]

▲ Veel circuits inclusief extraatjes

▲ Dope geluid

▼ Drie tegenstanders

PLAYSTATION
Prijs: N.N.B.
Fabrikant: Sony
Distributeur: Columbia Tristar
Tel: 035-6250720



Het is in 't begin even wennen maar als je de auto's eenmaal in je vingers hebt, zul je merken dat Rally Cross vooral door de besturing, hoeveelheid circuits en het geluid een heerlijk racespel is.

ED

POWER TIP

Bij het Alpine circuit kun je in de Pro-mode hier rechtdoor en een flink stuk afsnijden.

vol op houden maar doe je dat in Islands of Lost Mines dan kom je geheid op je dak terecht. Op het Oasis circuit zul je ook op de rechte einden voorzichtig moeten zijn want door de enorme bobbels word je voor je het weet als een projectiel in de zandhopen gelanceerd. Overbodig te vermelden dat het besneeuwde wegdek van Alpine weer een geheel andere tactiek vereist waarbij de dosering van gas geven en remmen cruciaal is.

In vrijwel elke race is het zoeken naar de grenzen. Sommige bochten lijken makkelijk maar af en toe zit er een gemene glooiing in waardoor je, als je net even te hard gaat, de grip helemaal kwijtraakt en achterstevoren komt te staan of op je dak komt te liggen.

Anders dan in de meeste spellen word je dan niet vanzelf weer op 'je pootjes' gezet maar zul je zelf (met de R2 en L2 knoppen) heen en weer moeten hobbelen om je banden weer op het wegdek te krijgen. Je begrijpt dat dit een tijdrovende bezigheid is; beheersing is dus van vitaal belang!

GELOOFWAARDIG

De circuits zien er zeer behoorlijk uit en het spel heeft weinig moeite met de beeldopbouw. Haal je het beeld echter wat dichterbij dan worden de details wat vierkant. Qua geluid is Rally Cross erg goed. Niet alleen klinken de wagens geloofwaardig, soms hoor je ook publiek schreeuwen en klappen zoals dat in echte rally's ook gebeurt. De junglesfeer wordt opgeroepen door apengeluiden en klaterende watervalletjes en hoorbaar opspattend modder maken het geheel compleet.

Overigens zijn er buiten de Season mode nog de gebruikelijke opties als Single Race en Head On. Een grappige mogelijkheid is om te kiezen voor de zogenaamde 'Suicide' mode waarbij je tegenstanders veranderen in tegenliggers en je dus ook nog eens moet proberen aanstormende wagens te ontwijken terwijl je snellere ronden probeert te rijden dan je concurrenten dat doen op hetzelfde circuit in tegenovergestelde richting.

MINPUNTEN

Om bij Rally Cross minpunten aan te stippen, moet je een beetje muggezifter zijn. Dan kom je wellicht bij de wat vierkante pixels van de details of dat er misschien wat meer dan drie tegenstanders hadden mogen zijn... Muggeziften dus; Rally Cross doet weliswaar grafisch wat onder voor Sega Rally maar overtreft het qua circuit-variaties en aantal te kiezen wagens. Nu was Sega Rally een van de eerste 32-bit spellen en zijn we inmiddels wat strenger geworden in onze beoordelingen maar Rally Cross verdient zonder meer een topcijfer dat aangeeft dat 't een van de beste offroad racespellen van dit moment is.

Human Grand Prix

JAPANSE IMPORT

De eerste F1-sim op de Nintendo 64. Na het teleurstellende Cruisin' USA een nieuwe kans voor de 64-bitter om de raceliefhebbers aan zich te binden.

RAPPORT

GRAPHICS	9¹
GELUID	8⁹
ORIGINALITEIT	8⁰
SPEELBAARHEID	9⁸

▲ Completer kan niet

▲ Wagen aan te passen aan jouw wensen

▲ Zo moeilijk of makkelijk als je wilt

▼ Eén speler

NINTENDO 64
Prijs: ƒ 199,95 Bfr. ca. 3600
Fabrikant: Human Entertainment
Verkrijghaar bij: Future Zone
Tel: 010-4369350

9⁰

HGP is de beste F1-sim die ik tot nu toe gespeeld heb. Het is misschien even ploeteren om jouw ideale settings uit te vogelen maar dan heb je ook het neusje van de zalm.
ED

OPTIES, OPTIES, OPTIES

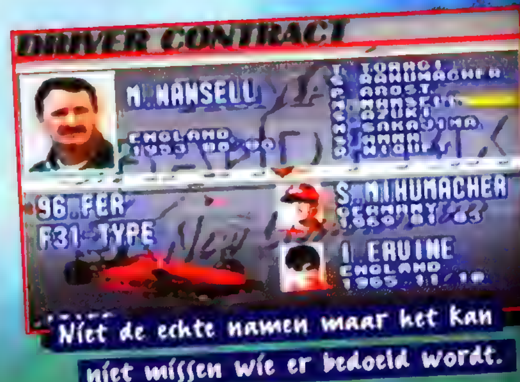
Human Grand Prix (Human is de naam van de fabrikant) is een racespel waar je wel een paar dagen zoet mee bent. En dan heb ik 't niet over het racen maar over het checken van alle opties. Nog nooit heb ik een racespel gezien waar zoveel in te stellen en te kiezen was. Omdat ik het met één pagina moet doen, zal ik slechts een aantal opties aanstippen maar geloof me, alles wat je kan bedenken zit erin. Om te beginnen zijn er achtentwintig(!) manieren om de besturing in te stellen, zeven gradaties in hardheid van de vering, de hoeveelheid brandstof (van invloed op de topsnelheid), de stand van de vleugels, de remkracht (ook automatisch), het weer, de bandensoort, zeven verschillende views enz. enz. Ook kun je kiezen of je stuurt met het N64-pookje of gewoon met de links/rechts buttons en de hoeveelheid en soort informatie op het scherm is eveneens met een simpele druk op de knop te veranderen.

MOEILIJK?

De basis van alle F1-sims is natuurlijk het race-seizoen met de 16 GP-races. Verder ontbreekt de Time Attack (met tussentijden) niet evenals de Battle mode (zelf een Grand Prix kiezen met desgewenst het totale deelnemersveld als tegenstanders). Vanwege het feit dat er zoveel is in te stellen, kun je de races zo moeilijk maken als je zelf wilt. Het grootste verschil zit 'm in de keuze Easy-Normal-Hard die ook precies is wat het zegt. Easy is een fluitje van een cent, Normal vraagt behoorlijk wat ervaring en Hard is alleen weggelegd voor de doorgewinterde racecracks. Van grote invloed is verder of je de 'Damage' (in vier gradaties) aan of uit zet. Met de Damage helemaal aan, kan werkelijk alles stukgaan en zul je meer dan eens de pit moeten bezoeken (waar ook weer van alles in te stellen is).

PERFECT

Oké, alles d'rop en d'raan dus maar, je zou het bijna vergeten, hoe gaat het racen zelf? Zoals je van zo'n compleet spel kon verwachten, zien de circuits er gelikt uit en kloppen ze met de realiteit. Ook het geluid verdient een dikke voldoende en het commentaar beperkt zich (gelukkig?) tot enkele summiere en soms wat overbodige opmerkingen ('watch your behind', 'what are you doing?'). Het rijden zelf gaat perfect en dat is natuurlijk vooral te danken aan de vele opties. Gewoon alles uitproberen en na verloop van tijd heb je je auto zo afgesteld dat ie precies zo reageert als jij dat het prettigst vindt. Om een lang verhaal, kort te maken: Human Grand Prix is een schitterend racespel dat zich beslist kan meten met Formula One op de PlayStation. Sterker nog, ik denk dat, met name door de vele opties, HGP nog net een tikkie beter scoort!



Niet de echte namen maar het kan niet missen wie er bedoeld wordt.


Met ruim 300 op de bocht af!


V. Jorstappen in de problemen.


In de easy mode gaat het van een leien dakje.


Info genoeg en als 't je stoort, haal je het gewoon weg.




Kijken wie er het laatst durft te remmen?


Een kijkje in de achteruitkijkspiegel houdt je alert.

Speedster

Racen met Dinky Toys daar lijkt Speedster nog het meeste op. Maar de geinige circuits en idiote voertuigen waar spellen als Micro Machines en Penny Racers het voor een deel van moeten hebben, ontbreken in Speedster. Dit is racen zonder grappen!

Eenzaam in de sneeuw.

Typische bocht om te planken.

Waar blijft die Wegenwacht nou?

Dringen geblazen.

GESLAAGD

Op zich ben ik geen liefhebber van racen met miniatuur-wagentjes. Geef mij maar games als Daytona USA, Sega Rally, Ridge Racer of Formula 1 waarbij je soms echt het gevoel hebt dat je achter het stuur zit. Toch zijn de makers van Speedster erin geslaagd een aantrekkelijk en spannend racespel te fabriceren met afwisselende en uitdagende circuits.

TERREIN- EN SPORTWAGENS

De wagen(tje)s in Speedster zijn onderverdeeld in twee categorieën: High Performance en Heavy Metal. De 'HP'-auto's zijn snelle sportwagens (vier in totaal), de 'HM'-bolides zijn vier terreinwagens die vanwege hun geringere snelheid het geschikst zijn om mee te beginnen. Verder aan deze wagens geen tierelantijnen als turbo's, upgrades of pitstops; slechts één belangrijke optie is aanwezig en dat is de keuze voor slow- normal- of fast-steering. Waarbij de laatste mogelijkheid mij het best beviel.

BASIC

Ook de rest van de opties is vrij 'basic'. Je kunt kiezen uit Championship, Single Race, Time Trial en Head to Head, waarbij je met z'n tweeën kunt racen zonder tegenstanders.
In de Time Trial ontbreken helaas de tussentijden maar het is wel mogelijk om te kiezen voor een 'Ghost Race' waarbij een auto met je meerijdt met de snelheid van je tot dan toe beste poging.
In de Championship mode is het de bedoeling om in eerste instantie op vier circuits als winnaar te eindigen. Je krijgt daarvoor vier pogingen maar als je tweede of derde wordt kun je het gewoon opnieuw proberen zonder dat die poging meetelt. Lukt het je om vier keer als winnaar te eindigen dan worden nog eens vier circuits aan de Championship toegevoegd.

REALISTISCH

De circuits zien er zeer goed uit en zijn geheel 3D met realistisch ogende bruggen, afgronden en wegversperringen. Jammer is wel dat er bijvoorbeeld geen klein circuitje of tussentijden in beeld verschijnen waardoor je, zeker als er geen andere auto's in beeld zijn, soms geen idee hebt of je inloopt op je tegenstanders of zij op jou.

SCHADE

Speedster is zeker geen makkelijk spelletje en dat komt vooral omdat er nauwelijks snelheidsverschil is tussen jou en je tegenstanders. Het is daarom zaak om de circuits goed te leren kennen want op sommige tracks kun je stukjes afsnijden en je tegenstanders passeren door heel secuur op de juiste plaatsen net even een scherpere bocht te nemen. Precies sturen is sowieso belangrijk want na enkele botsingen met concurrenten of betonnen muren begint je wagentje steeds onheilspellender te roken en na verloop van tijd zul je de strijd moeten staken.

INZOOMEN

Sterk punt in Speedster is de mogelijkheid om in te zoomen waardoor je je mini-wagen traploos dichterbij kunt halen. Voor mij nog niet licht genoeg maar dat blijft een zaak van persoonlijke voorkeur. Voeg daarbij de goede besturing en de uitgebreide achtergrondmuziek en soundeffecten en je hebt een racespel zonder flauwekul dat de liefhebbers van scheuren met kleine autootjes zeker zullen waarderen.

RAPPORT

Onderdeel	Cijfer
GRAPHICS	7,5
GELUID	7,7
ORIGINALITEIT	7,3
SPEELBAARHEID	7,8

- ▲ Traploos inzoomen
- ▲ Acht afwisselende circuits
- ▼ Weinig info op 't scherm
- ▼ Het blijven Dinky Toys

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 129,95 Bfr. ca. 2350
Fabrikant: Clockwork/Psychnosis
Distributeur: Columbia Tristar
Tel: 035-6250720

7,6

Mooie en afwisselende circuits, goede besturing en zeer pittige tegenstand maken Speedster een racespel van formaat; figuurlijk gesproken dan.

ED

PC, Saturn, PlayStation; het maakt allemaal niks meer uit. PC's zijn tegenwoordig snel genoeg om bijna elk Arcade spel aan te kunnen en typische PC games verschijnen steeds vaker op de consoles. Zo ook het bekende PC spel Mechwarrior.

BATTLE OF THE CLANS

Het draait in Mechwarrior 2 om de Intergalactische oorlog tussen de Jade-Falcon Clan en de Wolf Clan. Deze twee Clans bestrijden elkaar met door mensen bestuurde metalen reuzen, een soort wandelende tanks.
Beide Clans willen maar een ding; totale heerschappij over de galaxy en de vernietiging van de andere partij. Jij, als soldaat van de toekomst, kiest een van de partijen en neemt plaats in een van twaalf BattleMechs.
De hoofdmoot van het spel wordt gevormd door het zestien missies durende Trial of Refusal, waar het gaat om de heerschappij over de planeet Terra.
Daarnaast kan je in deze Arcade Combat Edition ook nog twee korte campagnes kiezen bestaande uit vier missies elk.
Als je daar geen zin in hebt, en eigenlijk alleen maar sloper wilt spelen, kun je ook kiezen voor Instant Action. Hier kan je naar hartelust je arsenaal zware munitie legen op alles dat voor je vizier komt.

OP M'N BEK

In het hoofdmenu zag ik dat je eerst kon trainen en in de handleiding werd dat ook aangeraden. Maar aangezien ik een diehard-modderfokker ben, leek me dat niet echt nodig. Zodoende begaf ik me in mijn gloednieuwe Firemoth-BattleMech meteen op het slagveld met als doel een PowerPlant te bewaken. De PowerPlant was nog niet in zicht of ik werd al overvallen door zo'n twintig vliegende, vuurspugende, raketwerpende, BattleMech's die me binnen een halve minuut reduceerden tot smeltend staal. Met m'n metalen staart tussen m'n benen rende ik terug naar het trainingsmenu. Hier kan je jezelf bekwamen in alle aspecten van het BattleMech vak. Wapengebruik, Mech-besturing en zelfs het identificeren van vijandelijke Mechs zijn skills die je onder de knie moet hebben alvorens je je op het slagveld begeeft.
De training eindigt met een Trial Test die bepaalt of je goed genoeg bent om de titel MechWarrior te mogen dragen en believe me, dat is niet zo vanzelfsprekend.

THE RIGHT MECH FOR THE JOB

Beter voorbereid (en de Difficulty op Easy), had ik meer succes. Het enige dat me bleef irriteren was het feit dat die BattleMech zo verschrikkelijk log is.
Je kan bijvoorbeeld niet opzij stappen waardoor je vijandelijk vuur bijna niet kunt ontwijken. Maar gelukkig zijn sommige Mechs uitgerust met zogenaamde Jump Jets waardoor je een paar seconden kan vliegen en je de vijand 'Death from Above' kan bezorgen.
Het spel geeft de mogelijkheid om tussen de missies door van Mech te veranderen. Geen overbodige feature want de doelstellingen per missie verschillen elke keer. Hoe verder je komt hoe meer punten je krijgt en hoe hoger je rang wordt. Het uiteindelijke doel is 'Kahn' te worden en je Clan te leiden in een glorieuze space-Jihad tegen de ongelovige vijand en je gevallen broeders te wreken! Maar eerst nog even oefenen.

Het stulpje van de Wolf Clan.

Krush, Kill and Destroy!

PPC-laser up your ass.

Charge!

Death from above

POWER TIP

In het options menu kan je je Pad-indeling veranderen. Door een andere indeling te kiezen kan je Mech er functies bij krijgen.

RAPPORT

GRAPHICS	8°
GELUID	7°
ORIGINALITEIT	6⁵
SPEELBAARHEID	6⁵

- ▲ Slimme tegenstanders
- ▲ Vereist veel skill
- ▲ Mooie graphics
- ▼ Besturing en wapenkeuze te langzaam

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 129,95 Bfr. ca. 2340
Fabrikant: Activision
Distributeur: Homesoft
Tel: 023-5311241

7⁸

Mechwarrior 2 is de moeite waard. Goede graphics en veel actie maken dat je je niet gauw zult vervelen. Jammer alleen dat de BattleMech qua wendbaarheid suckt. Maar voor de echte fanaten is dit misschien juist een uitdaging.
RUBEN

Mechwarrior 2
Arcade Combat Edition

TOTAL NBA '97

Er lijkt geen einde te komen aan de stroom van basketbal-games. Mijn vingers zijn nog rauw van alle killer cross overs en triple teams die ik er in een potje NBA In The Zone 2 heb uitgegooid of ik zit al weer in het testlab Total NBA '97 te bestuderen.

ZWARE BEVALLING

De eerlijkheid gebied te zeggen dat het recenseren van basketbal-games voor mij iedere keer weer een zware bevalling is. Niet dat die games nou zo slecht zijn, integendeel, NBA In The Zone, NBA Live, NBA Hangtime en NBA Jam behoren tot mijn favoriete spelletjes. Als ik niet te druk ben met het beoordelen van de maandelijkse verplichte kost, breng ik dan ook heel wat uurtjes rond op de digitale court, alwaar ik Scottie en Dro de wereld [illegible] kennis van *Raining* bijbreng.

Het probleem zit hem erin dat praktisch alle games die de naam van de NBA mogen dragen, nauwelijks van elkaar verschillen.

OVERZICHTELIJK

Total NBA '97 is een kwalitatief zeer goed spel en bevat alle moderne snufjes die een beetje basketbal-game tegenwoordig hoort te hebben.

Het verschil met bijvoorbeeld NBA In The Zone 2 (dat totdat ik dit spel in handen kreeg mijn favoriet was) is dat Total NBA '97 aanzienlijk overzichtelijker is. De spelers bewegen zich iets trager en daardoor kun je makkelijker wat strategischer spelen.

[illegible] Zo is het bij NBA In The Zone [illegible] mensen, wat zowel het aanvallen als het verdedigen erg moeilijk maakt.

Bij Total NBA zoomt de camera in op *de post* zodat je goed kunt overzien wie er vrijstaat.

Ook de statistieken, die je na ieder kwartier even kan bekijken, zijn bij Total NBA '97 (ook voor de leek) wat beter te begrijpen. Nu kun je jouw team samenstellen afgaande op de individuele kwaliteiten van de spelers.

Welke gasten hebben *ups*, wie zijn er goed in drie-punters en op wie kan je vertrouwen als het op *rebounds* aankomt? Vragen die bij Total NBA '97 probleemloos beantwoord worden. Doe er je voordeel mee.



Waar blijf je dan met je verdediging?



Scottie Pippen laat zich door niets en niemand stoppen.

De dunks zijn heftig.

Niet snelheid maar techniek is de sleutel tot succes.

Het kan er ruig aan toe gaan.

NBA Live '97 is lekker overzichtelijk.

B-Ball Lingo

Blind Pass	passen zonder te kijken.
Cross Over of Killer Cross Over	dribbel move om iemand te passeren.
Double of Triple Team	verdediging van 2 of 3 man.
Handle	balcontrole.
In de Post/Paint	onder de basket.
Trafic	tussen mensen door dunken of scoren.
Raining	het regent punten. b.v. als iemand een Streak heeft.
Rebound	van de basket of board terugkaatsende bal vangen.
Shakin' & Bakin'	een dribbel move om iemand te passeren.
Streak hebben	in vorm zijn.
Ups hebben	de capaciteit hebben om hoog te kunnen springen.

RAPPORT

- GRAPHICS 9°
- GELUID 8°
- ORIGINALITEIT 6°
- SPEELBAARHEID 9³

- ▲ Overzichtelijk
- ▲ Goed camerawerk
- ▲ Ook voor niet-insiders
- ▼ Niet spectaculair

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Fabrikant: Sony
Distributeur: Columbia Tristar
Tel: 035-6250720



Total NBA '97 is overzichtelijker en daardoor nog beter te spelen dan NBA In The Zone 2 maar lijkt verder erg veel op de meeste andere NBA-games. Heb je nog geen NBA game in huis dan is Total een uitstekende keus.

POWERWEB Update

http://www.bpa.nl/powerweb

De laatste tijd krijg ik steeds meer vragen per e-mail over het zoeken naar informatie op het net.

Het blijkt dat veel mensen nogal wat moeite hebben met het vinden van gamesinfo. Aangezien wij veel met bèta versies van games werken, is het nogal eens nodig om het net af te speuren naar informatie of screenshots van een nieuw spel. Daardoor heb ik de nodige ervaring opgedaan die het surfen kan vergemakkelijken. Hier een paar handige tips die misschien kunnen helpen.

SEARCH ENGINE

Natuurlijk maak je gebruik van een search engine, maar daar heb je goede en minder goede van. Twee van mijn favorieten als het om games gaat, zijn Yahoo (www.yahoo.com) en Webcrawler (www.webcrawler.com). Vooral die laatste geeft vaak uitstekende resultaten. Onder het vakje waar je je search-woorden kunt invullen, staat een aantal categorieën. Als je de categorie 'games' aanklikt zal de search engine zich speciaal daarop richten.
Het is ook vaak beter om onder de naam van de fabrikant te zoeken, dan op de naam van een nieuw spel. Fabrikanten updaten hun pagina's veel vaker dan search engines dat bijhouden. Als het je vooral om screenshots of FAQ's gaat, zorg dan ook dat je dat bij je search-woorden schrijft. Bijvoorbeeld 'Shadow Warrior screenshots FAQ'.
Probeer ook eens speciale gamessites zoals Happy Puppy (www.happypuppy.com) of Gamespot (www.gamespot.com) en natuurlijk het Powerweb (www.bpa.nl/powerweb). Op die manier zal het zoeken een stuk makkelijker worden.

GESCHREEUW EN GEVLOEK

Tijdens het surfen op het net en het werken met HTML-editors, zat ik hier op de redactie nogal eens te schreeuwen en te vloeken. De rust werd iedere keer wreed verstoord en dat begon onze eindredacteur danig te irriteren.
"Ik heb al genoeg moeite met die schijtstukken van jullie", sprak hij me beschaafd toe.
De reden van mijn geklaag en gekerm kwam door de 486 DX computer met 16 Mb. Alles wat ik deed, duurde vreselijk lang. Zelfs het starten van Netscape kostte zoveel tijd dat ik rustig wat te drinken kon gaan halen en een uitgebreid toiletbezoek kon afleggen. Ook het surfen over de digitale snelweg was meer een soort wandelen over een digitaal bospaadje. Bijzonder irri als je druk bent en snel even wat wilt doen of opzoeken.
Maar dat behoort dus sinds kort tot het verleden. Ik werk nu op een Gateway 2000 Pentium 200 met MMX technologie en maar liefst 32 Mb EDO RAM en 2.4 Gb intern geheugen. Klinkt goed hè? Nou, het klinkt niet alleen goed, het werkt nog veel en veel beter.

MET DANK AAN GATEWAY 2000

De heren en dames van Gateway 2000 worden meer dan hartelijk bedankt voor het ter beschikking stellen van hun computer. Om ons eens te laten zien hoe het ook kan, kregen wij (nadat we daarom gevraagd hadden), een evaluatie computer in bruikleen. Niet een of ander oud showroom model, maar de hierboven beschreven hardcore computer.
Vanaf dat moment veranderde mijn geslenter over het digitale landweggetje, in het scheuren op de linker weghelft van een vierbaans snelweg met 225 kilometer per uur, terwijl ik iedereen aan de kant toeter.
Er kleeft slechts een nadeel aan zo'n snelheidsmonster op de redactie: als ik 's middags het kantoor binnenkom, moet ik eerst iedereen achter die computer vandaan jagen voordat ik aan het werk kan.
Normaal ben ik nooit zo'n voorstander van werken, maar als je dat op deze computer kan doen, is het zelfs leuk en... het is inmiddels een stuk rustiger op de redactie.
PS: e-me en Keep On Gaming.

BAS

UITBREIDINGEN VOOR RED ALERT



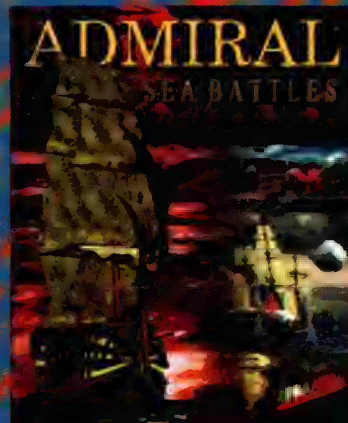
CODE: RED 2 Code Red 1 is de laatste maanden de best verkochte Red Alert Uitbreiding in Nederland, België & Groot-Britannië. Nu is er een verbeterde versie met nieuwe levels en nieuwe editors voor zowel single- als multiplayer levels. Deze cd-rom bevat ruim 250 singleplayer levels en 250 multiplayer levels. Verder o.a. DOS editor, Money-editor, 14 savegames, voor zowel de Allies als de Soviets, strategiegids, 32-bits Windows '95-rules editor, een unieke editor ... en natuurlijk alle cheat-codes. Prijs: ƒ 24,95

TACTICAL OPERATIONS is één van de best verkochte cd-roms in Nederland. Nu is er eindelijk de opvolger waar nog meer zorg aan is besteed en natuurlijk met een gigantische uitbreiding voor Red Alert. Prijs: ƒ 29,95



GRANDPRIX X Grand prix 2 is absoluut de best verkochte game van het jaar 1996. Nu is er eindelijk een uitbreiding om van het originele spel een geheel nieuw spel te maken: wijzig geluiden, auto's, cockpits, reklameborden, helmen, de lengte van de race en de grip en power van auto's; creëer spectaculaire crashes; monteer nieuwe banden en velgen; bewaar beelden voor gebruik in tekenprogramma's; damage editors om schade te veroorzaken of op te lossen; een update van alle nieuwe teams. Prijs: ƒ 24,95





ADMIRAL-SEA BATTLES Voor de liefhebbers van strategiespellen zoals C & C of Warcraft II is er een nieuwe uitdaging met een Nederlands tintje. Reis terug naar de tijd toen de Hollanders nog heerste of de wereldzeeen en neem het op tegen piraten en vijandige landen. Het doel is gebieden en schepen te veroveren voor Koning Vaderland. (download demo http://www.megamed.com). Prijs ƒ 89,-

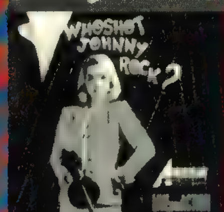
MEGAPAK 6 10 Top cd-roms met nederlandse handleiding. Alleen volledige versies van: *Allied General*Legends of Kyrandia 3*Riddle of Master Lu*Steel Panthers*Manic Karts*Druid*Al Unser Jr. Arcade Racing*Death Gate*Pinball 3D VCR*Action Soccer* (volledig nederlandstalige versie) Prijs ƒ 89,-





NEW BEAT (nederlandse versie) De nr.1 muziek cd-rom in de Verenigde Staten is nu eindelijk verkrijgbaar in Nederland. De absoluut beste cd-rom om house-hits te scoren: kies uit 20 verschillende geluidskanalen/ 250 verschillende instrumenten/lesprogramma/ervaring niet nodig. Prijs: ƒ 59,-





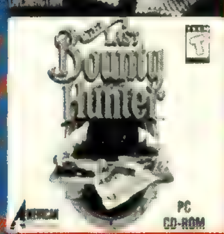


GATHERING, THE MAGIC is een prachtig vormgegeven cd-rom gebaseerd op het populaire kaartspel. De cd-rom bevat alle spelregels, (inclusief multiplayer en tournament rules), een preview van de nieuwe uitbreidingsset "visions" en een overzicht van de kaarten. Extra: een speelbare demo van "Magic, the Gathering." Nederlandstalig. Prijs: ƒ 29,95



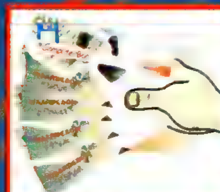
BETAALD VOETBAL SIMULATOR Hoe vaak heeft u niet naar een voetbalwedstrijd gekeken en geroepen: "Dat had beter zo gekund!". Als u de coach was geweest, had u het natuurlijk veel beter gedaan. Nu heeft u de kans om dat te bewijzen, om uw inzicht en kwaliteiten waar te maken. U, als meedogenloze voetbalmanager. Prijs ƒ 49,95





VAN DE MAKERS VAN MAD DOG MCCREE NEDERLANDSTALIG. PRIJS PER STUK: ƒ 24,95

Een origineel cadeau om te geven, maar een nóg leuker cadeau om te krijgen. Je doet iedereen een plezier met de computerbon. Vraag ernaar bij uw winkelier!





JUST DUKE NUKEM Uitbreiding voor "Duke Nukem 3D". Nederlandstalig. Prijs: ƒ 29,95



PHENOMENON Uitbreiding voor "Quake". Nederlandstalig. Prijs: ƒ 24,95



SPEED-I-NEED Uitbreiding voor "The Need for Speed". Nederlandstalig. Prijs: ƒ 24,95

VERKRIJGBAAR BIJ BIJNA ALLE CD-ROM VERKOOPPUNTEN IN NEDERLAND & BELGIE

Distributie: Mind MultiMedia Postbus 7004, 6700 CA Wageningen Tel. 0317 - 422224, Fax 0317 - 426418

KICK OFF '97

Voetbal op de consoles, da's mijn pakkie an. Soccergames op de PC speelde ik nog nooit. Maar voor alles moet er een eerste keer zijn, dus volgt hier met Kick Off '97 mijn sportieve ontmaagding met de muis.


Z'n teamgenoten durven niet eens te kijken.



Hij zit nog niet of ze lopen al weg.


Totaaloverzicht van het slagveld.


Zeg, is dat zwarte pakje ook in leer verkrijgbaar?


Het lijkt wel een theekransje daar achter me.

Liefst zes tegenstanders staan uit hun neus te vreten.


Is Skate de man? Steek dan je handen in de lucht.

RAPPORT

GRAPHICS	7^2
GELUID	7^2
ORIGINALITEIT	6^0
SPEELBAARHEID	5^0

▲ Vele opties
▲ Kloppende namen
▼ irritante balbehandeling
▼ Slechte cameraviews

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: 486 DX66, 8 Mb RAM, SVGA, double speed CD-speler, Soundblaster.
Fabrikant: Maxis
Distributeur: CD Contact Data
Tel: 077-4773701



Maxis heeft met een hoop poeha deze game in de publiciteit gebracht maar ik denk eerlijk gezegd dat ze hun centjes beter aan de game zelf hadden kunnen besteden. Leuk, maar zeker geen topper zoals ze zelf beweren.

SKATE

OBSTAKEL

Mijn eerste echte confrontatie met een voetbalspel op de PC dateert van enkele maanden geleden in Londen, toen ik daar het spel Kick Off '97 moest bekijken en testen (Zie de PU van april). Ik geef ruiterlijk toe dat ik die dag door de alcoholische versnaperingen goed de weg kwijt was, maar nu ben ik inmiddels weer broodnuchter. Tijd dus voor een wat kritischer onderzoekje.

ANTI-CLIMAX

Mijn Europese collega's waren destijds op de perspresentatie goed te spreken over Kick Off '97. De talloze opties hadden daar een belangrijk aandeel in.
Zo'n beetje alle club - en landenteams (met de echte spelersnamen), competities en toernooien in de wereld zijn te kiezen. Verder zijn alle denkbare opties voor een sportgame aanwezig, zodat je je niet snel zult vervelen. Wat betreft de opties dan. Wanneer we namelijk belanden bij de gameplay, volgt er een redelijke anti-climax. Heb je eerst gezellig zitten frutselen met die opties, blijkt het met de actie reuze tegen te vallen. De game wordt standaard van bovenaf bekeken maar kan nog vanuit zo'n tien andere views gechecked worden.
Het teleurstellende hieraan is, dat geen enkele view echt lekker is om de wedstrijd mee te spelen. Daar waar het spelbeeld overzichtelijk is, lijken de spelers op smurfen en wanneer de voetballers goed in beeld worden gebracht, verlies je juist weer het overzicht.

PISBOOGJE

Een ander gameplay minpunt is het feit dat ook hier weer niet echt secuur op de bal gespeeld kan worden.
Het maakt niet uit of je nu met de toetsen, de muis of een joypad aan de haal gaat, er zijn gewoon acht richtingen waar je een speler naartoe kunt bewegen, en die staan vast. Het overkwam mij meer dan eens dat ik de bal gewoon miste als ik er op af ging en er enkele malen, min of meer gedwongen, met een pisboogje omheen liep.
Als je alle andere details in het spel tot in de puntjes verzorgt, dan moet iets als de coördinatie van de spelers toch ook beter uitgewerkt kunnen worden, toch?

TELEURSTELLENDE ONTMAAGDING

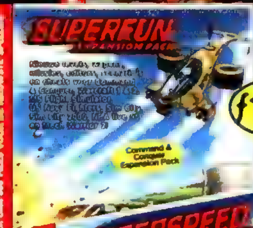
Als ik dit PC spel vergelijk met soortgelijke consoleversies, kan ik niet anders dan tot de conclusie komen dat de PC-programmeurs meer oog hebben voor detail maar wat betreft de speelbaarheid nog veel moeten leren.
Als ik met een joypad al moeite heb (laat staan met de muis of het toetsenbord), dan wil dat toch wel wat zeggen.
De vele mogelijkheden die Kick Off '97 biedt, steken dan ook schril af tegen de gameplay.
Zoals dus wel vaker het geval is, is mijn ontmaagding niet helemaal geworden wat ik er van verwachtte. Het kan hierna dan ook alleen maar beter worden, toch?

Hoezo <<Game Over>>?

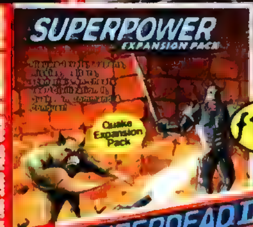
EXTRA LEVELS, LEVENS, WAPENS EN CHEATS VOOR ALLE POPULAIRE SPELLEN OP CD-ROM!

















Het einde van je favoriete spel hoeft natuurlijk nog niet het einde van de wereld te betekenen. Want met de SuperDead, SuperFun, SuperSpeed, SuperPower, Red Alert – Take No Prisoners, Flight Sim 2000 en Tactical Operations Expansion Packs blijf je spelen. En het maakt niet uit of je van **Quake, Red Alert, Duke Nukem, The Need for Speed, Warcraft 2, MS Flight Simulator** of **Command & Conquer** houdt, want voor alle populaire spellen van dit moment heb je het juiste Expansion Pack met nieuwe levens, levels, wapens, cheats, editors en missies zó gevonden.





Aha, een generator.

Klaar, was dat nou zo moeilijk?

De videogamegeschiedenis leert ons dat het zeer zelden voorkomt dat kaskrakende films vette games voortbrengen. Ik kan me er in ieder geval weinig herinneren. Ja, Star Wars maar dat ligt anders, dat is Star Wars weet je. Wellicht dat Independence Day ook zo'n uitzondering is.

SLAKKENJAGERS

Independence Day kwam een paar maanden geleden al op de PC uit. Collega Mark ging er niet van uit z'n dak en gaf het een magere 6.8. Laat ik maar net doen of ik zijn stukkie niet gelezen heb en geheel onbevooroordeeld de disc in de Saturn proppen.

In je eerste missie is het de bedoeling dat je alle generatoren van een zogenaamde City Destroyer uitschakelt. Zijn belangrijkste wapen komt dan zonder energie te zitten en kan dan vernietigd worden, net als in de film!

Alleen kan ik me nog herinneren dat in de film de aanval werd uitgevoerd door bekwame piloten in supersnelle straaljagers. In de gameversie van ID4 wordt dat heel anders aangepakt. De makers moeten hebben gedacht: 'de straaljagers in de film gaan veel te fast voor die jongens en meisjes achter hun spelcomputer, we geven onze straaljagers de snelheid van een slak'.

AFTERBURNER 3

Op het eerste gezicht doet het spel mij heel erg denken aan Afterburner 2 (je weet wel die vooroorlogse Arcade bak waar menigeen al z'n zakgeld aan kwijtraakte). En dan heb ik het niet alleen over het uiterlijk, maar ook het feit dat het niet uitmaakt waarop je richt (als je 'Lock on Target' hebt, raak je het toch wel).

Wat ik ook zo eigenaardig vond was dat je straaljager schijnbaar van gummy gemaakt is. Met de grootste snelheid kan je tegen alles aan vliegen, je stuitert gewoon terug zonder enige schade. Gelukkig kwam ik er al snel achter wat de oorzaak was van dit merkwaardige vlieggedrag: de standaard setting stond op Easy. Nee, een hoge pet hebben ze van ons niet op bij Fox Interactive.

IDENTIEK

Moeiteloos blaas ik me een weg door de eerste drie levels die qua gameplay bijna identiek zijn.

Het enige dat wel goed in elkaar steekt, is de sceneries. Als je even geen zin meer hebt in het afmaken van je tegenstanders, dan kan je altijd nog een vliegtochtje maken door de straten van Washington of je raketten afvuren op het vrijheidsbeeld in New York.

Ik geloof best dat er kids zijn die je met een spel als Independence Day hartstikke blij kunt maken. Net zoals je Andreas blij kan maken met de gerecyclede versie van Tempest op de PlayStation. People are strange!

RAPPORT

GRAPHICS	6⁵
GELUID	5⁵
ORIGINALITEIT	4⁰
SPEELBAARHEID	4⁰

▲ Weinig Will Smith

▼ Saai

▼ Simpel

▼ Easy money voor 20st Century Fox

SATURN
Prijs: ƒ 129,95 Bfr. ca. 2350
Fabrikant: Fox Interactive
Verkrijgbaar bij: Future Zone
Tel: 010-4369350

5⁰

Independence Day is precies wat ik dacht dat het zou zijn: geen reet aan. Oké, er zijn slechtere spelletjes maar het is toch verdomd jammer als een bedrijf miljoenen heeft verdiend met een film en niet eens wat geld kan investeren om voor gamers een kwaliteitsprodukt neer te zetten.
RUBEN

Drie squad leaders? Piece of cake!

Als je de Eiffeltoren nog wilt bekijken, moet je snel zijn.

Fly-by over de ghetto.

ID4
Independence Day



Netjes de boeken terugbrengen!



Wat zijn dat voor dingen?



Dit is echt te simpel.



Dag meisje ik smeer 'm.



Leuk optrekje hè?

Vandalisme is niet cool

En wat staat er achter deur nummer drie?



Casper is een spookje, een aardig spookje om precies te zijn. Maar er is toch wel wat meer nodig dan een aardige spookje om een aardig spelletje te maken.

PIEFJE

Het introotje laat een eng kasteel zien waar bliksem en onweer omheen buldert. Hoewel, buldert, het kleine Game Boy speakertje brengt het niet veel verder dan een lullig krakend 'piefje'. Misschien is dat ook wel de reden dat ik verder durf.
Eenmaal binnen in het kasteel zie ik een grote trap die leidt naar een enorme deur. Behalve het spookje Casper loopt er ook een meisje met lang groen haar (tja, die Super Game Boy display hè) de trap op. Gek genoeg laat Casper haar alleen als we eenmaal in de gang staan. Beetje vreemd lijkt me, en er wordt verder ook niet op ingegaan. Maar goed, niet getreurd, in m'n eentje zal het me ook wel lukken...

VIER SPELLETJES

Als Casper de hal uitgelopen is, komt hij bij een eigenaardige kamer. Op het scherm staan vier deuren met tussen de tweede en derde deur een glimmend ijzeren ridderpak. Er woont volgens mij geen ridder in want het pak staat er maar levenloos bij.
De deuren brengen je allevier naar verschillende spelletjes. Als je een van die spelletjes uitspeelt, wordt de deur gesloten en moet je naar een andere deur. De volgorde mag je trouwens zelf kiezen.

OOZ-SPUL

Achter de eerste deur vind je Protect The Ooz, een spelletje dat me erg bekend voorkomt. Aan de onderkant van het scherm staan drie huisjes. Deze moet je beschermen tegen spookjes die uit de lucht vallen. Als ze een huis raken, brokkelt er een stuk vanaf en dat is bouwtechnisch natuurlijk niet handig, vooral niet als het gaat regenen. Dat beschermen doe je door je vizier op de spoken te richten en ze uit de lucht knallen met Ooz. Ooz is een soort plantenspuit gevuld met anti-[illegible] (ghostbusters!!!).

GAAHAAAP!

Achter deur twee zit een simpel platformspelletje van welgeteld één scherm! Er liggen vier objecten die je moet verzamelen zonder dat je door spoken wordt gepakt. Kijk maar op het plaatje, dat weet je genoeg.
Gaahaaap!!! De derde deur heeft ook weinig te bieden. Een gekke bibliothecaris gooit boeken vanaf een balkon naar beneden en die moet je zien op te vangen voordat ze de grond raken (heavy!!! Not!).
Het laatste spelletje is wat ingewikkelder. Je moet met behulp van een aantal objecten een veilige route aan te maken voor naar beneden vallend servies. Er is al een aantal dwarsbalken gemaakt om je te helpen (twee-tuuuh!!!).

OME JAN

Casper mag dan wel een aardig spookje zijn, aan dit spelletje heb ik weinig aardigheid beleefd.
De games zijn van het niveau 'Oom Jan leert zijn neefje computerspelletjes, deel 1' en dat stadium zijn we toch wel gepasseerd.

RAPPORT

GRAPHICS	6°
GELUID	6°
ORIGINALITEIT	2°
SPEELBAARHEID	4°

▲ Eindelijk weer een nieuw GB spel

▼ Te makkelijk

▼ Te saai

▼ Gaahaaap!

GAME BOY
Prijs: ƒ 79,95 Bfr. ca. 1440
Fabrikant: Laguna / Bonsai
Distributeur: Bomico Benelux



Aardig spookje, lousy game. Te simpel, te beperkt en de presentatie ervan is evenmin bijzonder. Wat mij betreft mag het spel meteen in de bak 'uitverkoop'.
BJØRN



JAPANSE IMPORT



Een beat'em up met robots in de hoofdrol is al eens eerder gedaan en eerlijk gezegd heeft dat concept mij nooit echt geboeid. Ik wil bloed zien, geen olie. In Cyberbots lijken er in eerste instantie nog mensen bij aan te pas te komen. Je kunt kiezen uit twaalf characters maar zodra het vechten begint, zitten deze mensenkinderen verscholen in immense vechtmachines waar ze nooit meer uit zullen komen.
Ik moet toegeven dat ik best een paar leuke uurtjes heb gevochten met de Cyberbots. De vijftien verschillende robots zijn stuk voor stuk uniek en uitgerust met allerlei geinige offensieve trucjes en dus zeker goed voor wat vechtplezier. Cyberbots is dan ook zeker geen slecht spel en komt vooral tot zijn recht wanneer je 't met iemand anders speelt.

KEES

CYBERBOTS

Cyberbots • Saturn • Prijs: ƒ 136,95 Bfr. ca. 2525 • Fabrikant: CapCom • Verkrijgbaar bij: Future Zone • Tel: 010-4363360

GRAPHICS: 7,5 **GELUID:** 6,5 **ORIGINALITEIT:** 7,5 **SPEELBAARHEID:** 7,2

Full Tilt Pinball



Niets is beter dan een munt in een flipperkast gooien, op de startknop te drukken en de score 00000 te lezen. Je spant de veer en knalt de bal de kast in en spelen maar!
De lichtjes flikkeren, de bellen rinkelen, even de flippers testen, klik klak klik en schud die kast voor het maximaal aantal punten daar bij de bumpers. Hier komt de bal recht door het midden, oooh nee ik raak hem kwijt, een duwtje links en flip nu! Op een haartje na gered en de linkerbaan op geschoten, het 'lock ball' gat in. 'Ball One Locked!'
Zo hoort flipperen te zijn en dat wordt op de computer toch zelden of nooit geëvenaard. Zeker niet door Full Tilt dat in het rijtje PC-flipperspellen tot de onderste regionen behoort.

MARK B.

Full Tilt Pinball • PC CD-ROM • Prijs: N.N.B. • Fabrikant: Maxis • Distributeur: CD Contact Data • Tel: 077-4773781

GRAPHICS: 6,0 **GELUID:** 6,0 **ORIGINALITEIT:** 5,0 **SPEELBAARHEID:** 7,0

Mr. Do • SNES • Prijs: ƒ 79,95 Bfr. ca. 1440 • Fabrikant: Black Pearl Software • Distributeur: CD Contact Data • Tel: 077-4773781

GRAPHICS: 4,0 **GELUID:** 5,0 **ORIGINALITEIT:** 6,0 **SPEELBAARHEID:** 5,5

Mr. Do oogt op het eerste gezicht bijna antiek qua graphics en spelconcept. Dat is niet zo vreemd als je bedenkt dat er jaren geleden al een vrijwel identieke 8-bit versie van dit spel op de markt was.
Het doel van het spel is om een eindeloos aantal levels uit te spelen door alle kersjes op te eten of alle vijanden uit te schakelen. Op zich wel leuk, maar de levels, in ieder geval de eerste tig, zijn zelfs voor een blinde nog te makkelijk. Mr. Do is dan ook alleen leuk voor mensen met een minderwaardigheidscomplex die ook eens binnen een uurtje op level twintig willen komen.

BJØRN





Mr. Do

Jonah Lomu Rugby • PlayStation • Prijs: N.N.B. • Fabrikant: Codemasters • Distributeur: N.N.B. • Tel: ????????

GRAPHICS: 7,0 **GELUID:** 7,0 **ORIGINALITEIT:** 6,0 **SPEELBAARHEID:** 6,5

Jonah Lomu Rugby





Jonah Tali Lomu is een twee meter lange, 133 kilo wegende Nieuw-Zeelandse rugby-god, die niet alleen 100 meter rent in 10 seconden (over gras nog wel), maar ook zijn naam en gezicht leende aan Codemasters' spannende en tevens fraai geproduceerde sportspel.
De gameplay van een rugbyspel is mede door het grote aantal spelers altijd een beetje onoverzichtelijk maar verder zal Jonah Lomu Rugby de ware rugbyfans in dit land zeker kunnen plezieren want zoveel rugbyspellen (niet te verwarren met American Football) zijn er niet.

ANDREAS

Eeuwig leven

kom verder, word beter, leef langer

PC

DESTRUCTION DERBY 2

Thys uit Amstelveen, Remco uit Arnhem en vele anderen openen **alle circuits**.
Kies voor Wrecking Racing, Stockcar Racing of Destruction Derby 2. Selecteer Championship en tik als naam: MACSrPOO.

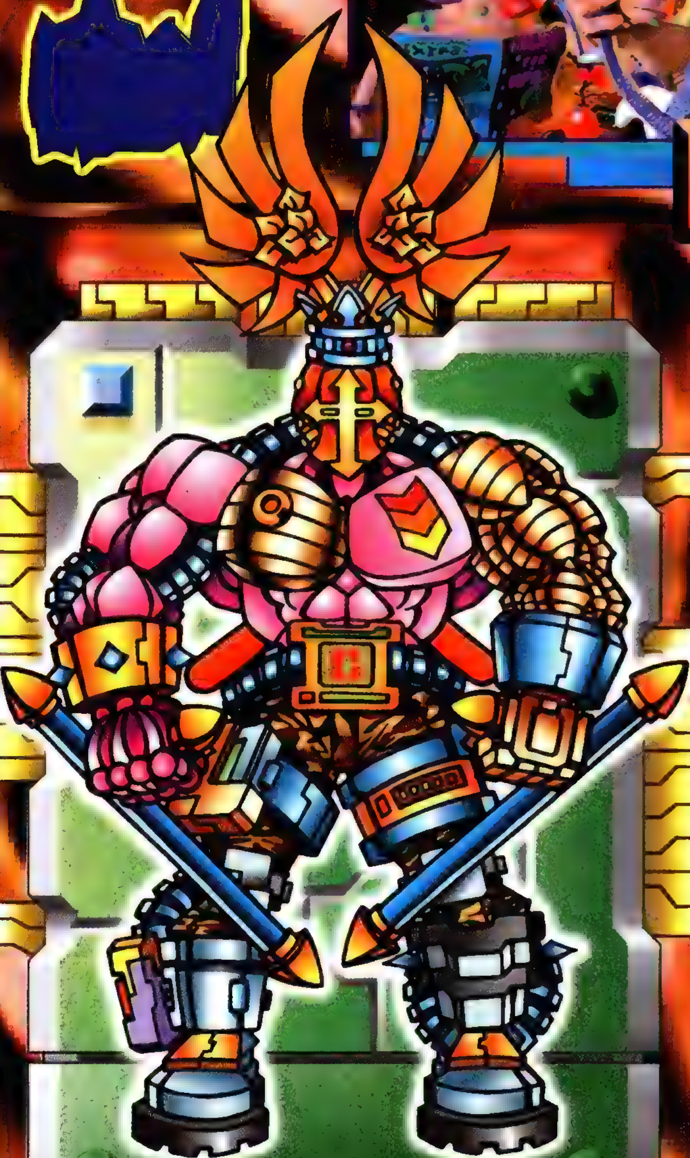


DOWN IN THE DUMPS

Robert uit Woerden houdt het kort.
Als je niet verder komt, druk dan 53142 in.

PC





Zoals jullie hebben kunnen lezen, heeft het PU-testteam een aantal wijzigingen ondergaan. Wat jullie misschien niet wisten, is dat Laura degene was die de laatste jaren deze rubriek samenstelde.
Omdat we vinden dat onze tips en trucs rubriek in geen enkele PU mag ontbreken, heeft Ed zich opgeworpen voor één keer in de metershoge stapel Eeuwig Leven-post te duiken en een selectie te maken uit de vele honderden cheats, codes en levelselects.
Inmiddels hebben we in Jan een uitstekende vervanger gevonden die met ingang van het volgende nummer Eeuwig Leven onder zijn hoede neemt en we vertrouwen erop dat onder zijn bezielende leiding deze rubriek de kwaliteit zal blijven bieden die jullie van ons gewend waren.

Eeuwig Leven post stuur je naar:

POWER UNLIMITED
POSTBUS 9805
1006 AM AMSTERDAM

Of ons nieuwe e-mail adres:

POWER@BPA.NL

Voor spoedgevallen kun je, tegen vergoeding, terecht bij:

NINTENDO SERVICELIJN: 06-90490444
(1 gulden per minuut)

SONY PLAYSTATION LINE
NEDERLAND: 06-300535
(1 gulden per minuut)

BELGIË: 0900-00000
(Hoogtarief 6,05 franc per 20 seconden.
Laag tarief 6,05 franc per 40 seconden)



PC

COMMAND & CONQUER RED ALERT

Zeven pagina's walkthrough vond Mathieu uit Rijswijk nog niet genoeg. Daar moesten nog wat cheats bij natuurlijk.

Geen silo's meer nodig
Als je silo's beginnen vol te raken, bouw dan gewoon een duur gebouw (warfactory). Als het gebouw klaar is, cancel je de bouw door met de rechter muisknop op het icoon van het gebouw te klikken.

Duikboten ontdekken
Selecteer een gunboat of destroyer en beweeg de cursor in de radarmap. Als de cursor opeens 'aanvalscursor' wordt dan zit daar een duikboot.
Selecteer een transport. Beweeg de cursor over het water terwijl je de toets ingedrukt houdt. Als de cursor verandert in een 'ik kan daar niet heen'-cursor dan zit daar een duikboot.

Snel voertuigen maken
Hiervoor heb je meerdere warfactories nodig. Als een voertuig bijna klaar is, verander dan snel van 'primairy building' en begin gelijk met het bouwen van eenzelfde soort voertuig. Alletwee de voertuigen zijn dan gelijk klaar.

Mijnen ontdekken
Als een gebouw klaar is en je krijgt het 'plaatsingsrooster', ga dan met dit gebouw rond je basis. Als een deel van het rooster rood is en je ziet geen obstakel dan ligt daar een mijn.



N64

WAYNE GRETZKY'S HOCKEY

Geheime teams van Martin uit Almere.
Houd bij het optiescherm L ingedrukt, druk dan: C rechts, C links, C links, C rechts, C links, C links, C rechts, C links, C links.

BATTLE ARENA TOSHINDEN 2

PLAY-STATION

Knokken met **twee nieuwe spelers**, dankzij Danny uit Purmerend. Ga naar Options, kies spelniveau vier of hoger en versla de computer. Ga dan terug naar options en kies niveau 5 of hoger. Kies een spel voor 1 speler en ga terug naar het Select Player scherm. Zet de cursor op het vraagteken en houd Select ingedrukt. Er komen nu twee nieuwe spelers beschikbaar: Uranus en Master.

Tip van de maand

PLAY-STATION

BROKEN SWORD

Liese Lotte uit Amsterdam vindt Broken Sword een fantastisch spel. Avondenlang dwaalde ze door de riolen op zoek naar de oplossing van de vele raadsels. Stress, wanhoop, ruzie met haar huisgenoot; alles had ze ervoor over om het spel uit te spelen. En het is haar gelukt! "Daarom dit schrijven", aldus Liese Lotte. "Voor de PU-tjes die in de Puree zitten. Misschien niet in de juiste volgorde maar als je op die plek bent, weet je vast waar ik het over heb. Ik had wel een hele Walktrough kunnen maken maar dan is er geen lol meer aan (denk ik). Het uitzoeken is heerlijk, je moet alleen niet vast komen te zitten."

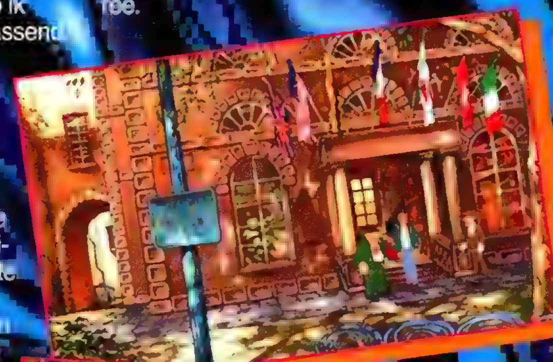
ZIEKENHUIS
Een man houdt je steeds tegen omdat hij wil dat je zijn bloeddruk opneemt. (Je bent geen echte dokter, je hebt alleen een witte jas aan.)
Ga naar de hal met je witte doktersjas aan en neem die ene co-assistent mee die over zijn co-assistentschap zit te lullen. Ga samen met hem naar boven en zorg dat hij die bloeddruk opneemt. Dan kan je weer verder.

MUSEUM
Ik wil die trident pikken, maar ik weet niet hoe?
Dit is op het moment dat Andre er al staat en je alles vantevoren al gedaan hebt.
Klik op de raamsleutel als de bewaker het niet ziet. Klim in de sarcophaag en wacht de nacht af. De rest verklap ik niet, het is heel makkelijk en verrassend.

PLEINTJE BIJ DE GROTE KERK
De eerste keer dat je daar komt, zie je een soort plek op de straat en je vermoedt dat je daar het riool weer in kan. Maar dat word je onmogelijk gemaakt door een politieman die op het terrasje wijn zit te drinken. Kan dus (nog) niet.
Moet je gewoon gaan rommelen in die kerk. Maar als je er de tweede keer komt, zie je op die plek een clown staan die aan het jongleren is. Mee praten en de clownsneus opzetten. Dan laat je zien dat je het net zo goed kan als hij. (Er staan ook allemaal mensen omheen die klappen enzo.) Oké, de clown loopt boos weg en... de politieman ook. Kan je de put in. Beneden zie je een boot met een ketting. Wind die af. Ram op de meest rechtse deur, daar komt een gat in. Maak de ketting vast. Wind de ketting weer op. Ga naar binnen. Loop naar het lichtplekje NIET die ladder rechts af (dat komt later pas).
Luister de gesprekken af die die rotkerels in het riool met elkaar hebben. Hierna kan je naar Spanje.
De derde keer dat je daar komt (het pleintje bedoel ik) en je het riool in kan, ga je binnenin wel de rechtse ladder af. Rotkerels zijn weg. Je zet de Trident & Gem op die stronk in het midden. Dan kan je alweer een heel stuk verder.

SYRIË
Het rotsje in Syrië is dat je, als je het geld (eindelijk) hebt en die taxichauffeur je wel wil wegbrengen, hij ineens zit met een mankement aan die rotauto. Met WC-sleuteltjes mieren aan de papieren handdoekrol. Je krijgt dan die handdoekrol, die breng je naar de taxichauffeur en hij brengt je naar Bulls Head.

BULLS HEAD
Als je uiteindelijk dreigt te worden doodgeschoten... Ga naar buiten met je belager, geef hem je beroemde 'handshake' en spring links het ravijn in. Je komt dan precies in die taxi terecht. Let op, dit is het moment in het spel dat je vreselijk vlug en behendig moet zijn.
Als je niet zo dicht mogelijk bij dit punt hebt gesaved, zit je in de bekende puree.







N64

CRUIS'N USA

Nico uit Brunssum heeft altijd al bij de politie gewild.
Zet de sirene aan van de politiewagen: Kies de politiewagen en rij de snelste tijd. Zodra je je initialen hebt ingevoerd, ga je naar het onderste gedeelte van het scorebord en houd de stick naar links ingedrukt. Je kan hem loslaten zodra je een hoofd van de programmeurs in beeld ziet. Als je nu met de politiewagen rijdt, kun je de sirene zo aanzetten: rem, rem, gas.
Maar **hoe krijg je die politiewagen**? Ga op de Devastator staan en druk op de bovenste, linkse en rechtse 'C' knop.
Doe datzelfde met de Muscle Car en je krijgt **een terreinwagen.**
Zelfde recept bij La Bomba en voila: **de schoolbus**.

SATURN

VIRTUA COP 2

Martijn uit Neede heeft een aantal tips voor de schietgrage gamers.
Als je geen zin hebt om het hele spel uit te spelen, kan je ook **gelijk naar het eindlevel gaan** door in het level kiesmenu achter elkaar op de pijl onder het eerste level te schieten tot de tijd om is.
Om met een andere cop te spelen moet je de controlpads erin doen en bij het kiezen van het level moet je de X-inhouden om **met RAGE te spelen**, de Y-inhouden om **met SMARTY te spelen** en de Z-inhouden om met **JANET** te spelen. (Je kan ook allebei dezelfde cop spelen.)
Om oneindige kogels te hebben moet je bij het SEGA logo indrukken; boven, boven, beneden, beneden, A, B, C. Je hoort een geluid. In het optiescherm moet je de GUN SELECT aan doen. (Big Head gaat dan ook aan.)
Om alle opties en oneindige kogels te krijgen moet speler 1 de Virtua Gun erin doen en speler 2 de controlpad. Op het Titelscherm moet je indrukken; boven, beneden, boven, beneden, A, X, B, Y, C, Z (moet snel). Je hoort een pistool en je hebt alle opties.
Om **alle vijanden in Random (steeds ergens anders) te krijgen** moet speler 2 met de controlpad naar het derde optiemenu gaan en met de cursor op EXIT gaan staan, nu moet je de RECHTER SHIFT-KNOP inhouden en op START drukken. Ga naar de arcade maar laat de shift-knop niet los, kies een level en alle vijanden komen in Random (daarna kan je het pistool er wel weer in doen).



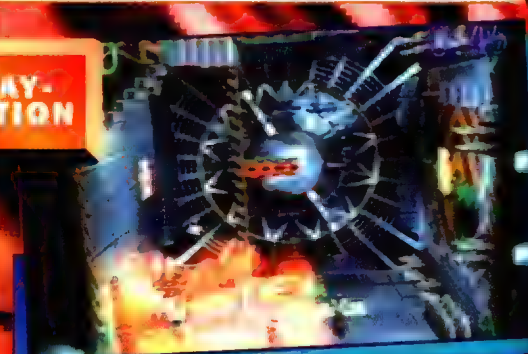


SATURN

MAGIC CARPET

Dave was toch lekker bezig en dropte een MC-**levelselect:** Ga naar het option-scherm en test de volgende soundeffecten in de volgorde:
11, 32, 15, 5, 26 en 22.

PLAY-STATION



BLAST CHAMBER

Ga naar het main menu en druk nu op: ■, links, ■, rechts, ●, beneden, ●, omhoog. Ga nu in games option en kies solo survivor. Dit is voor **oneindig veel levens**.

TWISTED METAL 2

LEVELCODES VOOR ALLE DEELNEMERS

	Moskou	Parijs	Amazonia	New York	Antartica
Spectre	● ▲ XX▲ -	-▲ ■ ● ● X	● X▲ ■ ▲ X	-X● XX▲	X---● ▲
Warthog	▲ --▲ ■ -	▲ ■ ■ ■ X■	● ■ ■ ● XX	X■ ■ -X●	-X● ▲ -■
Roadkill	● X▲ ■ ■ -	▲ -▲ --●	XX▲ ● ■ ▲	● --X-X	-▲ ■ X● -
Mr.Slam	XX▲ ■ X-	X--● X■	● ▲ ■ -■ X	▲ X● ■ -●	▲ -▲ ● ▲ ▲
Hammerhead	-▲ XXX-	-X▲ ■ XD	▲ ---X●	▲ ▲ X▲ XX	▲ X▲ ● X■
Grasshopper	▲ X● ---	X▲ ● ■ ■ ●	-X● ● ▲ ●	● ▲ X● -■	X■ ■ ● -▲
Thumper	● --▲ X-	X■ ■ ● ● ▲	▲ X● -■ -	XX▲ ▲ X▲	▲ ▲ ■ ---
Twister	X--▲ ● -	▲ X● ● X▲	-▲ ■ X■ ●	X▲ X● X-	● --X■ ▲
Axel	X▲ XX--	● ▲ ■ -▲ -	▲ ▲ ■ ● ● -	-▲ ■ ■ X-	XX▲ ■ ▲ ●
Outlaw	-X● -▲ -	▲ ▲ X● ▲ -	▲ ■ ■ ■ ▲ -	● X▲ ▲ ▲ -	X▲ ● X▲ -
Mortimer	■ --▲ ▲ -	XX● -▲ X	X▲ X■ ● ▲	X--X● ■	● X● ● X●
Mr.Grimm	▲ ▲ XX● -	● X▲ ● ▲ X	X■ ■ ▲ ▲ ▲	▲ --● X●	● ▲ X▲ X-

PC

MAX

Living to the MAX met Leon uit Voorhout.
Maxammo: Volle lading munitie
Maxsurvey: Toont alle grondstoffen
Maxspy: Alle vijandelijke spionnen zichtbaar
Maxsuper: Huidige eenheid wordt geupgrade tot level 30
Maxstorage: Vult de vrachtruimte van de huidige eenheid met grondstoffen



PC

FIFA '97

Geintjes van Lebbe uit Brugge.
Zet je systeemdatum op 29/2 en neem het team van Singapore, tik dan:
CANTONA: Een speler schopt naar supporter
LTH: Tegenstanders maken eigen doelpunt
KAYU: Scheidsrechter in z'n onderbroek

REDNECK RAMPAGE

Varkentje kwijt? Michiel uit Brummen helpt een handje.
rdshowmap: volledige kaart
rdmonsters: geen vijanden
rdguns: alle wapens
rdinventory: alle voorwerpen
rdskill#: herstart level in skill # (1/4)
rdkeys: alle sleutels
rdunlock: alle sloten omhalen

PC





COMMAND & CONQUER

Overal bevelen en winnen met **Levelcodes** van Rafael uit het Belgische Genk.

NOD Missions
Mission 2: C99FAXKW8
Mission 3: KDT70XZ7W
Mission 4: W1NMWTCHK
Mission 5: W15DASRS8
Mission 6: TJFVIXAJ8
Mission 7: GTJKWOJDK
Mission 8: QYUPH5003
Mission 9: KVSQ34TMO
Mission 10: 8PH9BOCP9
Mission 11: OX3UKOP94
Mission 12: GT2WPQLTC
Mission 13: MWLNLBH4H

GDI Missions
Mission 2: UI2ZN8H2D
Mission 3: NFJO32D9E
Mission 4: GBGZQOOMI
Mission 5: OXL3NYNNO
Mission 6: OLXRH5ZUS
Mission 7: OX3CS3D4G
Mission 8: ESJ17LYM6
Mission 9: 3N5PYJ3PT
Mission 10: UI95NFY2C
Mission 11: O36G5KOIX
Mission 12: 879QN3GB1
Mission 13: ME1GVGISN
Mission 14: ET7FWNGVL
Mission 15: GTJ2PV460

PLAY-STATION

PLAY-STATION

TWISTED METAL 2

Met dank aan onder andere: Vincent uit Monnickendam, Tom & Bart uit Oldenzaal, Arjan uit Amstelveen en R.Peetam uit Assendelft.

Special Attacks
Freeze Blast: links, rechts, omhoog
Napalm: rechts, links, omhoog
Mijnen: rechts, links, omlaag
Schieten naar achteren: links, rechts, omlaag
Schild: omhoog, omhoog, rechts
Sprong: omhoog, omhoog, links
Onzichtbaar: rechts, omlaag, links, omhoog

Geheime tracks (alleen in 2 player mode)
Cyburbia: omlaag, omhoog, L1, R1
Rooftops: omlaag, links, R1, omlaag
Jet Moto: omhoog, omlaag, rechts, R1

Holland	Hong Kong	Dark Tooth
▲--■X■	X▲X▲●■	X●●●-▲
▲X▲■-X	●X▲●-●	●■-●●■
▲X▲■-X	▲▲■▲●▲	▲●X▲■X
-●--●-	■--▲-▲	■-■▲●X
▲■■X■-	●▲●■■▲	●●●-▲X
▲▲X■●▲	●■■■▲X	X-X■■-
X▲X-■▲	▲--■▲-	▲-■■X●
-XX--●	XX▲X■-	X■-■▲●
●X●▲●●	▲X●XX●	▲■▲■-■
X■■-▲-	-▲X■XX	-●X-▲-
●▲■▲■-	●-▲-■X	●▲-▲●-
XX▲-●X	-X●▲■■	-■▲●●▲



PC



ERADICATOR

Codes voor de volledige versie van Michiel uit Brummen.

\ragamuffin: GOD mode
\aimove: stopt AI van de vijanden
\arms: alle wapens
\frame: framecouter
\gift: alle voorwerpen
\fmk: full health
\dig: clipping mode
\overdrive: turbo
\grav: lagere zwaartekracht
\2krad4u: zelfmoord
\blub: slow-motion
\sputnik: map
\dunhour: doodt alle vijanden
\amobject: toont alle voorwerpen op de kaart
\poed: geen zwaartekracht
\vici: einde level
\oreilly: rader tracker
\bload: laadt willekeurig level
\\: herhaalt laatste code

SATURN

ALIEN TRILOGY

Levelselect van Jimmy.

Voer bij het paswoordscherm FLYTO in, gevolgd door het level dat je wilt, bijvoorbeeld FLYTO 14 voor level 14.

PLAY-STATION



NBA IN THE ZONE 2

Spelen met de 'All Stars' leek Richard uit Amsterdam wel tof.

Ga naar het titelscherm en druk tegelijkertijd op R2, L1, Select en Start. Begin een spel en je kunt kiezen tussen de Eastern en Western All Stars.

PLAY-STATION

TOTAL NBA '97

Daverend dunken met Danny uit Purmerend.

Als je de bal hebt en je staat bij de 'driepunter' lijn, druk dan op X. Met een ander mannetje ga je dan snel bij de basket staan springen. Hij vangt de de bal en ramt 'm er met een **superdunk** in.

PC

RED ALERT, COUNTERSTRIKE

Reuzemierenmissie van Bart uit Stondernietbij.

In het beginscherm (New Game, Load Mission, Multiplay) moet je de linkershift ingedrukt houden en met de linker muisknop op het ronde luidsprekertje klikken. Je hebt dan toegang tot de **Giant Ant Mission!**

Als je met de Giant Ant missies bezig bent, probeer dan zo goed mogelijk je gebouwen en wagens te beschermen want die zijn het kwetsbaarst.

Bouw zoveel mogelijk Infantry Units want die werken het best tegen de normale mieren (voor de vuurbal mieren moet je andere maatregelen nemen) en zorg dat je ook een aantal Medics hebt want die zijn erg handig.

PLAY-STATION

REVOLUTION X

Uit het tipboekje van L. (Leo, Ludo, Larry?) Roskott uit Schermerhorn.

In de kamer voor de 'Aerosmith Concert Stage' hangt een vis aan de muur. Er is ook een spiegel in die kamer. Schiet ze allebei kapot en je komt nu in een level waar je **Steven Tyler kunt redden.**

SNES

TERRANIGMA

Reginald uit Zevenaar stelde een heleboel vragen over Terranigma. En weet je wat het mooie is? Hij beantwoordt ze zelf!

De bewaker in Tower 5 laat me er niet in.
Zorg dat je in Tower 4 het 'Crystal Tread' hebt gevonden. Ga naar Ellen die weeft een cape voor jou.

Ik word steeds vergiftigd door die plant in 'Ra Tree'.
Gebruik de 'Ra Dewdrop' voor je naar binnen gaat. Je vindt het ook in Ra Tree.

In 'Zue' heb ik de drie altaars al gedaan, waar is de vierde? Kijk voor de twee houtblokken bij de rivier, je zult de vierde vinden, bereid je voor op een gevecht!

Liem valt steeds van de stenen brug.
Blijf bij Liem. Loop zachtjes mee, probeer niet te rennen.

Ik zag een meisje in de 'Gobi'.
Loop haar achterna.

Ik val steeds neer/flauw in de 'Taklama Desert'.
Je kunt er alleen door als je Louran geklaard hebt. Vraag aan de nomaden de routebeschrijving.

Ik blijf steeds rondjes lopen in 'Norfest Forest'.
Je moet de 'Protect Belt' hebben. Die vind je als je White Wind bevrijdt. Hij zal je een geheim vertellen.

In Storkholm bespringen de wolven me steeds.
Je hebt de 'Dog Whistle' nodig. Je vindt hem in het bos (voorbij de eerste brug).

Op wie moet ik stemmen in het dorp?
Stem op Sean!

Waar kan ik de vier mineralen vinden?
De opaal in de schoorsteen. De robijn in een kist waar je alleen bij kan komen als je de goede combinatie van de kandelaren hebt gevonden. De topaas in een slang op een van de torens. De saffier in de fontein als je het kasteel binnenkomt.

Hoe versla ik Bloody Mary?
Gebruik de Fire Ring. Haal er negen van. Schiet met de vlam op het onderste stuk van de rok. Als ze op zijn, gebruik dan je spinner. Geen paniek, het is mogelijk!

Hoe kom ik voorbij Servas?
Als je negen stammen hebt verzameld, maakt iemand een brug. Ga naar Liotto. Bij de haven kan je naar de 'Mermaid Tower', je zult Nana ontmoeten die je iets geeft voor Servas.

Ik kan niet in het 'Dragon Castle'.
Je hebt Ginseng nodig om Fyda te genezen. Ga dan er naar toe. Perel zal de bewaker afleiden. Je hebt de 'Speed Shoes' nodig om in verborgen kamers te komen. Je vindt ze op een klein eilandje.

Ik kan de weg niet vinden om de prinses te redden.
Vind de kamer met zes lampen in een ring. Gebruik de vazen om ze te doven.

Ik word net wakker in 'Lhasa', wat moet ik doen? Je krijgt je instructies van Kumari.

Waar vind ik de vijf "Starstones"?
1)Droom=Astartica,
2)Berg=Airsrock,
3)Zand=Sahara,
4)IJs=Greenland,
5)Ruïnes=Neotokio.

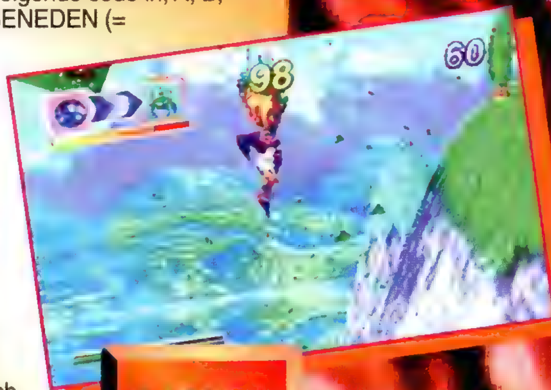
Ik heb ze allemaal, wat nu?
Ga naar Dryvale in Antartica. Doe ze in de schedelaltaars.





NIGHTS

De code om **de tijd te veranderen, de Alarm-eieren uit het level te halen, alle levels te spelen (ook met twee spelers) en alle eindbazen**. Maar daar moet je wel wat voor doen, aldus Martijn uit Neede.
Als het Sonic Team scherm verschijnt, druk dan onwijs snel de volgende code in; A, B, RECHTS, A, C, A, BENEDEN (= DOWN), A, B, RECHTS, A (ABRACADABRA). Als je dit goed gedaan hebt hoor je "Aptiva!"
Ga naar het titelscherm en druk de tweede code in; BOVEN, BENEDEN, LINKS, RECHTS, A+START als je het goed gedaan hebt hoor je een Sonic-achtig geluidje.
Ga nu naar een van Elliot's dreams en druk de derde code; X, Y, Z, Y, X en druk op START.
Speel nu als Elliot en druk op PAUSE en druk de vierde code; RECHTS, A, LINKS, LINKS, Y (RALLY) en druk op START.
Verzamel nu 50 BOLLEN en druk op PAUZE. Nu verschijnt er een menu waar je alles mee kan veranderen.



SATURN



PLAY-STATION

BATMAN FOREVER

Jimmy uit Antwerpen speelt graag bad guys.
Houd X, ●, L2 en rechts op de tweede controller vast. Nu kan je **alle boeven spelen**.

PLAY-STATION



DISRUPTOR

Antwerpse Jimmy maakt Disruptor een heel stuk makkelijker.
In het spel druk op select om in map mode te gaan.
Druk dan op L1 om real time af te zetten.
Druk dan op ▲, x, x, ●, x, ▲, ■, ■. Dit geeft je **al je leven**.
Om **alle ammo** te krijgen: x, ■, ▲, ▲, x, ●, ▲, x.
level codes:
level 1: ■, ■, ●, x, ●, ▲, ▲, x, x, ●, x, x.
level 2: x, ▲, ●, ▲, ▲, x, ▲, ■, ●, ■, ●, ●.
level 3: x, ▲, ▲, x, ▲, ■, ●, ●, x, ●, ▲, ■.
level 4: ●, x, ●, ▲, ●, ■, ▲, x, x, ■, ■, ●.
level 5: x, ■, ●, ■, x, ●, x, ●, ▲, ▲, ●, ■.
level 6: ▲, x, ▲, ■, ●, ■, ▲, ▲, ●, x, x, ●.
level 7: ▲, ▲, x, ●, x, ▲, ●, ■, ●, x, ■, x.
level 8: ●, ▲, x, x, ■, ●, ▲, ■, x, ●, x, ▲.
level 9: x, ■, x, ▲, ●, ■, ●, x, ●, ▲, ●, x.
level 10: ▲, ■, ●, ▲, x, x, ●, ●, ▲, x, ▲, ●.
level 11: x, ●, x, ▲, ▲, x, ●, ■, ▲, ●, x, ■.
level 12: x, x, ■, ●, ▲, ●, x, ●, ■, ▲, ▲, ▲.

PORSCHE CHALLENGE

Tips van de makers zelf.
Om het moeilijke, bochtige stuk voor de tunnel te vermijden is er een mogelijkheid om af te snijden. Deze kortere weg is 'actief' als de rode vlag op het kasteel wappert. De deuren van het hek staan dan open en je kunt met volle snelheid over het kei-weggetje scheuren. Net voor de scherpe bocht naar links kun je weer terug naar de tunnel van het echte circuit.

De eerste keer dat je bij de ingang van het dorp komt, zul je zien dat grote deuren je de toegang beletten. Kom je er de tweede keer langs dan zie je een sneeuwschuiver en pylonnen. De sneeuwhoop rechts verspert de ingang naar het dorp.
Rij de pylonnen omver en de sneeuwschuiver zal de sneeuwhoop weghalen. De volgende ronde kun je door het dorp een flink stuk afsnijden.

Probeer de plas water voor de tunnel te vermijden. Als je er wel doorheen rijdt, zul je meer moeite hebben met de ijzige stukken weg die volgen. Na elke ronde zul je zien dat de plas groter is geworden, dus het zal steeds moeilijker zijn om droge banden te houden.

Druk tijdens het 'Main menu' tegelijk op ▲, ■ en ● en dan in volgorde op L1, L2, R2 en R1 voor **een heel andere kijk op het spel...**

Toegang tot interactieve tracks: Houd tijdens het 'Main menu' de startknop vast en druk op omlaag en omhoog. Laat Start los en druk op Select en Start.



PLAY-STATION

MARIO KART 64

Harry uit Eindhoven snijdt graag een stukkie af.
Shortcuts
Koopa Troopa Beach: Ga door middel van de schans in het gat in de rots, zodat je aan de andere kant door de waterval weer naar buiten gaat. Als je geen paddestoel hebt, dan moet je aan het einde van de schans springen om in het gat te komen. Heb je wel een paddestoel, dan moet je die vlak voor de schans gebruiken.
Wario Stadium: Bij de eerste heuvels die je tegenkomt kun je links over de wand springen zodat je ongeveer halverwege het circuit komt. Dit moet je wel even oefenen, want het is vrij moeilijk.
DK Jungle Park: Als je over de grote schans bent gegaan en je zweeft in de lucht dan moet je naar links sturen. Niet te ver, want dan val je in het water.
Als je in de grot voor de finish bent, moet je rechtdoor, tegen de helling op, rijden. Niet bij het steilste stuk want daar haal je het alleen met een paddestoel.
Als je een paddestoel hebt, moet je die gebruiken om bij sommige plaatsen een stuk door het gras te rijden. Je wordt dan wel geraakt door kokosnoten maar dat remt niet af als je de paddestoel hebt gebruikt.
Yoshi Valley: Rij naar de plek in het doolhof waar alle wegen weer samenkomen tot een weg. Blijf rechts rijden en slip scherp naar links over de rand als aan de linkerkant het hek ophoudt. Als je het goed doet, kom je op de weg links van je, maar dit moet je heel goed oefenen, want anders vlieg je alsnog het ravijn in.
Rainbow Road: Als je vlak na de start aan de steile helling begint, moet je links over de rand springen. Als je de goede richting en juiste snelheid hebt, snij je een heel groot stuk af. Kijk wel uit dat je niet te hard gaat, want anders stuiter je omhoog als je op de weg landt en val je alsnog naar beneden.
Overige tips en trucs
Turbo start: Op het moment dat er tussen het tweede en derde licht van het stoplicht heel even geen licht aan is, moet je de gasknop indrukken.
Extra Cups: Als je in alle 50cc, 100cc en 150cc Cups een gouden medaille hebt gehaald, dan is er bij het menu met de verschillende snelheidsklassen een optie bijgekomen: Extra. Je kunt nu alle circuits in spiegelbeeld rijden. Ook is er nu op het titelscherm een ander plaatje te zien.
Luigi's Ghost: Als je in de Time Trial Luigi Circuit onder de 1 minuut 52 seconden weet te rijden, dan mag je tegen Luigi's Ghost rijden. Deze ghost wordt opgeslagen, ook als je geen memory pack hebt.
Spike Shield: In het vraagtekenblok dat aan de ballon op Luigi Circuit hangt, zit een Spike Shield. Op Koopa Troopa Beach zit een vraagtekenblok, op de groene berg met de grote schans ervoor zit ook een Spike Shield.



N64



THE NEED FOR SPEED

Voor de PlayStation hebben we deze tip al vermeld. Saturn fan Dave uit Landgraaf levert de Sega 32 bit code voor **de supersnelle Warrior Car en de verborgen baan Lost Vegas**. Ga naar de 'Tournament Mode' en typ: TSYBNS

SATURN



BLACK DAWN

Als je chopper zonder **munitie en brandstof** komt te zitten, heeft Thomas uit Amsterdam een oplossing.
Druk op: Select, L2, Select, R2, ▲, ▲, ▲ en ●.
Als je in plaats van de ● drie keer naar beneden drukt, kun je ook nog eens **levels overslaan**.

PLAYSTATION

SUPER MARIO 64

Kevin Karamat-Ali uit Capelle a/d IJssel weet waar je de schakelaars kunt vinden.

De rode schakelaar
Om de rode schakelaar te krijgen, moet je eerst tien sterren hebben. Als je die tien sterren hebt, ga je op de ster staan in het midden van het kasteel dan kijk je naar boven in de richting van de zon, je wordt nu naar de rode schakelaar gebracht.

De groene schakelaar
De groene schakelaar is te vinden in course 6 (hazy maze cave). Bij het begin kan je kiezen of je links of rechts gaat, je gaat links, spring met een reuze sprong over het gat heen en open de deur. Sla de spin dood of spring er overheen. Loop verder en ga niet door de deur maar spring naar de andere kant. (Tip: zorg dat je veel power hebt, want de ballen kunnen op je vallen.)
Ontwijk de ballen en open de deur, stap op de lift, je komt nu bij water, zwem naar de dinosaurus en spring op zijn rug. Je kunt hem sturen, stuur hem naar de deur met twee deuren. Je moet op zijn hoofd gaan staan en dat doe je zo: spring in de lucht en druk op Z de dino bukt nu, ga nu op zijn hoofd staan en spring naar de deur, open de deur en spring in het zwarte water.

De blauwe schakelaar
Om de blauwe schakelaar te vinden, moet je de eerste sleutel hebben die je krijgt als je Bowser verslaat. Open de deur met de sleutel, ga het trappetje af en loop de gang uit. Aan het einde van de gang is een deur, open de deur, ga naar rechts dan weer naar rechts. Als je goed bent gelopen zie je een deur met niets er op (een deur zonder ster).
Open de deur en loop naar binnen. Nu zie je een zwembad; spring erin en zwem naar de andere kant. Nu zie je twee pilaren; stamp op alle twee pilaren. Als het goed is zakken ze allebei een beetje en het water loopt weg.
Je ziet nu een deur; open de deur. Je bent nu in de 'lege' sloot in de voortuin van het kasteel. Loop een beetje rond en je ziet een gat; spring erin en je bent bij de blauwe schakelaar.

N64



KUIFJE EN DE ZONNETEMPEL

SNES

Als je het spel graag helemaal uit wilt spelen, volgt hier wat hulp van Kuifje fan Jolanda uit Otterlo.

De Grot: Ga gelijk de eerste deur in die je ziet en duw het rotsblok opzij. Ga dan naar rechts totdat je water ziet en spring op de rotsblokken boven het water totdat je aan de andere kant bent. Zwem nu onder de muur door.
Als je boven komt zie je een deur, ga daar naar binnen. Ga nu naar links, totdat je twee kanten op kunt, naar links en naar beneden, kies dan weer naar links en spring over het gat. Ga verder naar links, dan val je iets omlaag en buk dan om onder een rots door te kunnen. Als je weer rechtop staat, klim je gelijk omhoog en zie je een deur. Ga daar naar binnen. Ga dan naar rechts, duw een rotsblok opzij en spring dan naar rechtsboven naar de trap toe. Ga naar rechts, de eerste deur in. Gelijk als je de deur uitkomt, spring je naar rechts de andere deur in. Ga dan alsmaar naar rechts totdat je bij een dichte deur komt, ga naar die deur toe want dat is het einde.

Op het schip: Ga naar rechts totdat je een trap ziet. Ga naar boven de cabine in. Kuifje zegt dan dat de machines niet werken. Ga de trap weer af en ga onder de trap de cabine in. Nu kan Kuifje de schakelaar omzetten. Ga weer naar boven de trap op. Ga de cabine weer in en zet de schakelaar om. Nu is de eerste deur als je de trap af komt vrij.
Ga naar binnen en ga helemaal naar rechts totdat je het flesje ziet. Pak het flesje op en ga weer zover mogelijk naar rechts totdat je een deur ziet. Door die deur kom je weer op het dek. Ga nu de trap omhoog en gooi het flesje naar de man die daar staat. Hij komt dan naar buiten, ga zijn cabine in en zet de schakelaar om. De eerste deur links als je van de trap af komt is nu ook vrij. Ga naar binnen en helemaal naar links, want daar is de professor.

De waterval: Klim eerst zover mogelijk naar boven, totdat je een rotsblok in de waterval ziet met een boom erop. Spring op dit blok en spring nog verder naar rechts totdat je aan de andere kant van de waterval bent. Ga naar beneden totdat je in de waterval een rotsblok ziet liggen dat een touw heeft. Spring op dit rotsblok en neem dit touw mee. Spring naar links zodat je weer aan de andere kant van de waterval bent. Ga weer naar boven totdat je weer bij een rotsblok kunt komen dat rechts van je in de waterval ligt. Als je dan naar de boom loopt, doet Kuifje het touw om de boom en is dit spel klaar.



Young

Generation Fashion





Geel longsleeve
5384 L/XL Fl 30,-



T-shirt grijs
5382 L/XL Fl 25,-



T-shirt blauw
5383 L/XL Fl 25,-



Bomberjack
5385 L/XL Fl 75,-



T-shirt wit back
5386 XL Fl 15,-



T-shirt wit front
5386 XL Fl 15,-



Fig. 1: Bee Kwik



Cap
5381 Fl 30,-

Bestelcode	Maat	Aantal	Prijs

Prijzen incl. verzendkosten Totaal

IK HEB HET JUISTE BEDRAG OVERGEMAAKT PER:

- ☐ Giro nr. 6459450, t.n.v. Radio 538, Bussum
- ☐ Bank nr. 87.04.29.000, t.n.v. Radio 538, Bussum
- ☐ Ik heb een bank/giro cheque bijgesloten

Naam: m/v

Geb. datum:

Straat:

Postcode:

Deze bon opsturen naar:

Radio 538, Postbus 1538 1400 LH Bussum,

p o w e r s a l e s

Iets te verkopen? Al lang op zoek naar een bepaald spel? Of wil je spelletjes waar je zo langzamerhand echt op uitgekeken bent ruilen voor verse? Dan kun je met je aanbieding of oproep terecht in de rubriek POWER SALES. Die service is voor onze lezers GRATIS, voor niks dus.
Er zijn eigenlijk maar twee regels, maar daar houden we dan ook strak de hand aan:
1. Commerciële advertenties zijn NIET gratis. Als je een handeltje wil opzetten, moet je ook bereid zijn om te investeren. Neem dan contact op met onze advertentie-afdeling voor de geldende tarieven.
2. Illegale advertenties worden geweigerd. '200 pc-spellen zonder handleiding aangeboden', dat vertrouwen we niet. Bovendien is dat strafbaar.
Voorlopig geven we nog geen maximum-lengte op, maar houd het een beetje kort: ga geen ellenlange titel-lijsten opgeven, onze ruimte is beperkt. De redaktie behoudt zich overigens het recht voor bepaalde advertenties te weigeren uit ruimtegebrek, uit twijfel over de inhoud of om andere reden, zonder opgave van die reden.

STUUR JE POWER SALES ADVERTENTIE NAAR POWER UNLIMITED (powersales) POSTBUS 9805, 1006 AM AMSTERDAM
schrijf duidelijk!

COMMERCIËLE POWER SALES ADVERTENTIES
De gratis rubrieksadvertenties voor lezers van Power Unlimited zullen gespeld worden. Een commerciële advertentie, geplaatst in deze omgeving, mag zich dus ook in bijzondere aandacht verheugen. Interesse? Neem contact op met VNU Business Publications, Rocky Wilson of Karin Ernsting 020 - 4875450; fax 020 - 4875708 voor de speciale voorwaarden, tarieven en formaten.

NINTENDO

Te koop/te ruil voor SNES: 5 USA spellen + converter samen voor ƒ125,- of ruilen tegen jouw complete DKC 3. De spellen zijn: Illusion Of Gaia, Black Hawk, Desert Strike, Pocky & Rocky en Harvey's Adventures. Tel.0348-402266, omg. Woerden.

Te koop voor SNES: Vele topgames o.a. Super Mario Allstars / World / Kart, Starwing, Street Racer, SF 2 Turbo, DKC, Killer Instinct, Stunt Race etc. Voor zeer lage prijzen. Tel.0226-316548 (antwoordapparaat of na 18.00 uur).

Te koop: SNES + 2 controllers + 16 spellen o.a. DKC 1 + 2, Super Mario 1 + 2, Allstars, Secret of Evermore, Illusion of Time, Super Mario Kart + Super Game Boy. Prijs ƒ550,-. Tel.0299-366015 (na 18.00 uur).

Gevraagd: Spellen gezocht voor de SNES o.a. Lufia, Terranigma, Mario RPG., Prince of Persia 2, Donald in Maui Mallard, Star Trek D.S. 9, Kuifje 2, Smurfen. Tel.0527-617818.

Te koop: SNES met 10 spellen: MK 3, SF 2, Supersoccer, Fifa Soccer 95 + 96, Sim City, Intern. SS Soccer, Turtles in Time, Jurassic Park en ESPN Baseball Tonight. Met 1 Terminator super Joypad. Prijs ƒ350,-. Tel.023-5371574 en vraag naar Kenny. PS. Woon je in Haarlem dan kom ik hem brengen.

Te koop voor de SNES: Killer Instinct + CD, MK 3, Bart Simpson's Nightmare. Alles voor ƒ75,- of ruilen tegen Sim City of Sim City 2000. Tel.070-5141150, bellen tussen 17.00 en 19.00. Graag omg. Wassenaar, vraag naar Wim.

Te koop voor de SNES; Race Drivin ƒ20,-, Yogi Bear ƒ25,- en Animaniacs ƒ30,-. Voor de Game Boy; Prince Valiant ƒ25,-, The Jetsons ƒ20,- en Swampthing ƒ25,-. Bij alles een boekje en bij de SNES ook het doosje. Tevens gevraagd het spel Red Land, maakt niet uit of het voor de Game Boy of SNES is. Ik ruil of betaal hem. Tel.0182-354325 (vraag naar Eliene).

Te koop: SNES met 17 spellen, converter, adapters en opbergbox. Te koop voor ƒ949,95. Tel.023-5642570 (Hoofddorp).

Te koop/te ruil: Turtles 3 (USA) voor de SNES (nooit in Nederland uitgebracht). Voor ƒ100,- mag je hem hebben. Tel.023-5642570.

Te koop voor de SNES: Allstars, Starwars, Smurfen 2, Super Goal, Street Racer, Lemmings, Pitfall en The Lord of the Rings. Per stuk ƒ25,-. Ook te koop: 4 controllers, per stuk ƒ10,-, multi player ƒ20,- of alles in één koop voor ƒ350,-. Winkelwaarde ƒ1100,-. Merlijn van Ittersum. Tel.0182-513900, Gouda.

Te koop: SNES (ongeveer 1,5 jaar oud) met 2 controllers, 21 spellen waaronder: Mario Kart, Theme Park, Biker Mice from Mars, Killer Instinct, Kuifje in Tibet, Cannon Fodder, Looney Tunes, Basketbal en nog veel meer. Prijs ƒ500,-. Alles nog in goede staat. Tel.073-6137303, Casper van Munster.

Gevraagd voor de SNES: Heeft iemand het spel Mega Man X3 met handleiding (mag Engels)? Ik ruil het of koop het. We bespreken de prijs. Liefst i.o.v. Eindhoven. Tel.040-2815846. Vraag naar Afong.

Te koop voor de SNES: Lemmings ƒ45,-, Nigel Mansell ƒ110,-, NHL 95 ƒ45,-, Mario World ƒ45,-, Mario Allstars ƒ65,-, Bomberman 3 ƒ85,-, ISS ƒ80,-, Supertennis ƒ40,-, 2 joypads à ƒ15,-, Multitab ƒ55,-. Tel.0174-213391 (vraag naar Gijs of Sander).

Te koop: SNES + 11 spellen (o.a. DKC, MK 1, 2 en 3, Killer Instinct, Mario Kart, Mario World) + 3 joypads, RF-switch compleet voor ƒ550,-. Tel.0546-572904, Wierden, Niels en Koen.

Te koop: SNES spellen: MK 2, MK 3, Doom, F-Zero, Theme Park, Mario Kart, The Mark en D.K.C. 3 per stuk ƒ20,- of alles bij elkaar voor ƒ90,-. Tel.076-5411291, Bob.

Te koop gevraagd: Int. Superstar Soccer Deluxe en Fifa '97 (beiden voor de SNES). Vragen naar Nick na 18.00 uur. Tel.036-5364436, Almere.

Te koop: SNES + scoop met spel, 1 contr. ƒ225,-, 2x contr. ƒ35,-, converter ƒ25,-, Multi Player adapter ƒ20,-, kabel voor speciale TV's ƒ15,-, NBA Allstars (USA) ƒ15,-, Rock and Roll Racing ƒ25,-, MK 1 ƒ25,-, Super Game Boy ƒ50,-. Samen ƒ300,-. Tel.030-6035904. Joost van Steenderen (combinaties zijn ook mogelijk!). Over prijzen kan gesproken worden.

Te koop: Super Game Boy t.e.a.b. en tevens te ruil: Diverse SNES spellen. Tel.0229-262853.

Te koop voor de SNES: Batman Forever ƒ30,-. Voor de Game Boy: Ren & Stimpy ƒ10,-, Bart Simpson ƒ10,-, Sword of Hope ƒ10,-, Game Boy's Boosterboy ƒ25,-. Of alles in één koop ƒ75,- (vraagprijs). Tel.0512530178, tussen 16.00 en 21.00 uur.

Te koop: SNES + 10 spellen o.a. DKC 1, 2 en 3, Killer Instinct, Mario Allstars en Earthworm Jim. Alles met doosjes en boekjes. Alles in perfecte staat. Winkelwaarde ƒ1285,-. Vraagprijs ƒ750,-. Vraag naar Jelle. Tel.070-3201869, Leidschendam.

Te koop gevraagd: Nintendo 64 (liefst met het spel SM64). Paul Pols. Tel.0413-292107.

Te koop: NES + 6 spellen (Faxanadu, Snake's Revenge, Burai Fighter, Mario 1 + Duck Hunt, Castlevania). Losse spellen ƒ20,- of alles in één koop voor ƒ150,-. Tel.0485-362003, Robin (tussen 17.00 en 20.00).

Te koop: SNES + 3 controlpads (1 superpad), 11 spellen: Street Racer, NBA Jam, Super Mario, Blues Brothers, Toy Story, Super Game Boy, W.C.'94 USA, Ren & Stimpy Timewarp, Super Mario Allstars, Eek the Cat, Fifa Int. Soccer, DKC, 2 aansluitingskabels. Winkelwaarde ƒ1450,-. Wij verkopen alles tussen de ƒ550,- en ƒ600,- (alles in één keer). Tel.072-5336610, vraag naar Nathan of Samuel (Heiloo).

Te koop voor de Game Boy: 11 in 1 spel o.a. Wario Land, Turtles 3, Tom and Jerry, Ghostbusters en nog 7 andere gave spellen. Tel.071-3312042 (vraag naar Andy), Roelofarendsveen.

Te koop: Voor de SNES 4 spellen: Cannon Fodder, Super Metroid, Super Smash TV en Timeslip. Allemaal met handleiding. Per stuk ƒ20,-. Allemaal in één koop voor ƒ65,-. Tel.0492-462685, vragen naar Marco.

Te koop: SNES met alle kabels + 2 joypads met 11 spellen en Nintendo Scope. Spellen: MK 1 en 2, Street Fighter 2, Bubsy, Super IJshockey. Spellen voor bazooka; in 1 cassette: Intercept, Engage, Confront, Blastris A, Blastris B, More Patrol. Alles voor maar ƒ350,-. Tel.0118-640413 (Middelburg).

Te koop: SNES met 2 controllers en 7 spellen o.a. Super Mario Allstars, Wayne's World, Super Bomberman 1 en 3, Legend , K.I., Asterix en Obelix + codes. Alles is in goede staat met boekjes en doosjes. De SNES is nog maar 1 jaar oud. Vraagprijs 8500 Bfr. Tel.089/514044. Vraag naar Lore (België).

Te koop (niet te ruil) voor de SNES: Street Racer ƒ50,-, Super Streetfighter 2 ƒ50,-, Aladdin ƒ25,-, Battle Toads & Double Dragon ƒ10,-, Pirates of Dark Water ƒ50,-, Tiny Toons Adventures ƒ10,-, Fatal Fury 2 ƒ25,-, Power Rangers The Fighting Edition (USA) ƒ50,-, Mega Man X ƒ50,-, Maximum Carnage ƒ75,-, Kuifje in Tibet ƒ75,-, Robocop 3 ƒ10,-, Magic Sword ƒ10,-, T.M.H.T. Tournement Fighters ƒ50,-, Power Rangers ƒ50,-, Universal Adaptor ƒ25,-, Theme Park ƒ75,-, U.M.K. 3 ƒ125,-, Justice Leage Task Force ƒ25,-, een super controller ƒ25,-, een scope 6 ƒ10,-. Alles in één = SNES met 2 controllers en een stapel tijdschriften er gratis bij! Voor maar ƒ700,-. Tel.026-4821910. Vraag naar Sander.

Te koop: Killer Instinct Gold voor de Nintendo 64. Prijs ƒ180,- USA uitvoering. Ook te koop converter Jap-USA, USA-Jap voor ƒ50,-. Tel.024-6778877.

Te koop/te ruil voor de SNES: Mijn super-scope 6 incl. doos en handleiding voor ƒ60,- of ruilen tegen jouw DKC 3 of Super Mario RPG, graag met doosje en handleiding. Tel.0229-541991 (alleen na 16.00 uur). Geen vervoer mogelijk. Vraag naar Tim of Thomas.

Te koop: Game Boy (doorzichtig) + 2 spellen (Streetfighter 2 en MK 3) + travelcase. Nieuwprijs ƒ270,-, mijn prijs ƒ100,-. Tel.070-5140630, Wassenaar (Gijs).

Te koop/te ruil voor de SNES: Indiana Jones, Double Dragon, Test Drive 2, Mario World, Syndicate. Of ruilen tegen jouw Theme Park of Fifa 97 (daar geef ik twee spellen voor + eventuele bijbetaling). Vraag naar Wouter Tel.040-2521924, Eindhoven. De eerste beller krijgt een Game Boy spel.

Te koop: Game Boy + 7 spellen (Donkey Kong Island, Tetris, Monster Max, Titus the Fox, Super Mario Land, Kirby's Dreamland 2, Streetfighter 2) + tas (zonder draagband) + oordopjes + vergrootglas met licht + boekjes, alles in zeer goede staat. Alles voor ƒ200,-. Tel.0511-423363, Friesland, bellen na 21.00 uur, vraag naar Riki (alles per post).

Te koop: SNES + 2 controllers, Super Game Boy en 5 spellen. (Int. Superstar Soccer Deluxe, Fifa Soccer 96, Earthworm Jim 2, Starwing en Super Mario Allstars.) Alles voor ƒ300,- (winkelwaarde ruim ƒ500,-). Graag bellen na 3 uur en niet op woensdag. Tel.0515-573206, vraag naar Tim.

Te koop gevraagd: Super Mario World voor de SNES tegen elk aannemelijk bod. Tel.0226-392994, E-mail: rventer@wirehub.nl. De transportkosten zijn geen probleem!

Te koop: Game Boy met adapter ƒ45,- en 8 spellen voor de Game Boy waaronder Killer Instinct, Wario Land, Tiny Toons enz. Prijs per stuk ƒ25,-. Tel.024-3583569.

Te koop: De spellen Streetfighter Turbo ƒ100,-, Theme Park ƒ50,-, Mario Allstars ƒ30,-. In één koop voor ƒ150,-. Originele doos en handleiding. Tel.0229-582279. De Weere (NH), Rob Sneek.

Te koop voor de SNES: Asterix en Obelix ƒ65,-, Fifa Soccer 96 ƒ70,-. Tel.076-5419376 (Breda).

Te koop: SNES incl. 2 controllers + 1 grote joystick (met slowmotion) + 5 spellen: Mario Allstars, DKC 1, Turtles Fighters, Turn and Burn en Super Streetfighter 2 + 1 cartridge tray (daarin kun je je spellen bewaren) (Voor iemand met een Game Boy een Super Game Boy gratis erbij.) Alles voor ƒ350,-. Tel.0229-233339, vraag naar Daniël (ik woon in Hoorn).

Te koop: SNES + 4 controllers (2 draadloos, 1 turbo en 1 gewoon) + Super Game Boy + 8 SNES spellen o.a. Kick Off 1 + 3, Streetfighter 2 Turbo, Mario Allstars, Donkey Kong, Super Mario World. Alles zo goed als nieuw. Winkelwaarde ruim ƒ1200,- (uiterste vraagprijs ƒ650,-). Tel.036-5313200, vraag naar Cosmo, Almere.

Gezocht voor de Game Boy: Lemmings, Gargoiles Quest, Metroid en Battle of Olympus. Tel.0314-325967 (Doetinchem).

Te koop voor de SNES: Allstars, Smurfen 2, Lord of the Rings, Street Racer, Brutal, Super Goal, Starwars, Lemmings en Pitfall voor ƒ25,- per stuk. Ook te koop: 4 x SNES controller voor ƒ10,- per stuk en Multiplayer voor ƒ20,-. Tel.0182-513900. Merlijn van Ittersum, Gouda.

Te koop/te ruil gevraagd: The Lion King voor SNES. Ik wil hem kopen voor redelijke prijs of ruilen tegen Indiana Jones. Tel.023-5291621 (Heemstede, vraag naar Noortje).

Te koop: NES + 1 joypad + 1 propad + 3 spellen (Super Mario Bros 2, Super Spy Hunter en Isolated Warrior) + een Game Key. Prijs ± ƒ100,-. Tel.013-5701806, Tilburg. Vraag naar Rik.

Te koop: NES + 2 controllers + pistool + 6 spellen (Duck Hunt, Mario 1, Double Dragon 1, Gremlins 2, Turtles 2, Probotector 2). Winkelwaarde ƒ500,-, vraagprijs valt over te praten. Almere. Tel.036-5375310, vraag naar Tim.

Te koop voor Nintendo 64: Super Mario 64, Waverace 64, tegen een redelijke prijs. Tel.010-4298197 (na 18.00 uur), vragen naar Emile.

Te koop voor de SNES: Street Racer ƒ35,-, Super Mario World ƒ30,-, Kick Off 3 ƒ20,-. Of Kick Off en één van de andere twee spellen ruilen tegen Sim City. Wouter Derks, Venray, Tel.0478-586418, per post mogelijk.

Te koop: SNES + 1 controller en 3 spellen: Super Mario World, Stunt Race FX en Super R-type. Alles voor ƒ250,-. Alles in perfecte staat. Tel.0512-522632, Robbert, Drachten.

Te koop: Game Boy + 5 toffe spellen: Asterix, F1 race, Best of the Best Karate, Fortress of Fear en Boulder Dash + accessoires; licht, vergrootglas, adapter, extra ruitje, Forty Four, 4 player adapter enz. Alles is compleet. Dit alles voor ƒ150,-. Interesse? Tel.0316-542025, Tolkamer (Gelderland). Vraag naar Tim.

Te ruil voor de SNES: Super Tennis, Zelda, Int. Soccer of Super Mario World 1. Tegen jou: NBA Jam 1/2, Simcity 2000, Fifa 97. Ik stuur alles per post. Bij Zelda zit een doosje, bij tennis ook. De rest van de spellen doe ik in een envelop. Tel.033-2861038, vraag naar Laurens. Bellen na 18.00 uur.

Te koop: SNES met 2 joypads, game genie + 3 codeboekjes, 16 spellen waaronder: DKC, Super Mario Kart, Mario World, Zelda, NBA Jam T.E., Startrek, Turtles in Time, T2, Yoshi's Safari, F-Zero + scope. Alles voor maar ƒ350,-, spellen zijn ook los te koop, vanaf ƒ25,- per stuk. Tel.078-6100332.

Te ruil voor de Game Boy: Tetris, Spiderman & X-men, Mega Man 2, T.M.H.T.:Fall of the Foot Clan. Ruilen tegen D.K.L. 2 of M.K. 2 of 3. Twee tegen één kan besproken worden. Tel.026-4821910, vraag naar Sander.

Te koop: Een FX converter voor de SNES, voor Amerikaanse en Japanse spellen + 3 Amerikaanse spellen waaronder Cool World, Robocop 3 en Phalanx. Prijs ƒ100,-, zelf komen ophalen of anders de portokosten betalen. Tel.0524-552771, Wouter.

Te koop/te ruil:(SNES) Illusion of Time, KI, Vortex, Bomberman 2 ,(Game Boy) o.a. Mickey Mouse 5, Kirby's Pinball Land, Mystic Quest, Parodius, Hook en nog veel meer! Ruil mijn 1 of 2 spellen tegen jou leuke RPG spellen (Lufia, Secret of Evermore etc.) Tel.0172-611710, dinsdag en donderdag na 8 uur.

Te koop/te ruil: SNES scope ƒ50,-, Micromachines ƒ50,-, Street Racer ƒ50,- en MK2 ƒ60,- of ruilen tegen: Sensible Soccer, Mario Allstars of Stuntrace FX. Tel.035-5824125. Jeroen (het liefst ruilen).

Gevraagd voor de SNES: De spellen Theme Park, Super Bomberman 3, Looney Toons Basketbal en Dune 2. Liefst met boekje en doosje. Voor een redelijke prijs. Tel.046-4852326, Anthal.

PC

Te koop gevraagd: Monster Truck Madness, Flight Simulator (5.0 of 6.0), Nascar 2, Network RAC Rally, Testdrive Off Road, Warcraft 2, Modem (sneller dan 14400). Ruilen kan event. ook. Tel.0226-316548 (antwoordapparaat of na 18.00 uur).

Te koop: 486 USA - 50 Mhz, 4 Mb RAM (1x 72 pins vrij), SVGA-kaart, M10-kaart (2x IDE, 1x FDC, 2x ser., 1 x parallel), Game-kaart (2x joystick), incl. org. handl. + install. diskettes. Prijs ƒ500,-. Tijmen Kerkban, Halsteren. Tel.0164-685967.

Te koop: Compaq 486 DX, 66 Mhz, 16 Mb Intern, 260 Mb hard disc, VGA ergo ultra monitor, toetsenbord, muis, veel spellen, nuttige software. Prijs ƒ1150,-. Tel.06-54392783.

Te koop: Nascar 2, GP 2 (incl. auto's 1997), Die Hard Trilogy, GP Manager 2, Power 1, Formula 1, Larry 7, Space Jam, en zo kan ik wel ff doorgaan. Tel.0341-557591, Bertran.

Gevraagd: Ik ben hevig op zoek naar het fantastische spelletje Ultra Soccer Manager 2. Misschien wil iemand dat spel wel tegen een vriendschappelijk prijsje (max. ƒ65,-) aan mij verkopen. Tel.033-2773898, vraag naar Tobias of E-mail: hendrik.poll@pi.net.

Gevraagd: Op CD-ROM Command & Conquer (Max. ƒ40,-). En eventueel ook nog de Covert Operations en/of de Tactical Operations voor C&C (Max. ƒ15,-). Alles moet nog origineel zijn en met handleiding. Tel.0537-471339 (vraag naar Pim). Liefst omgeving Gelderland.

Te koop op CD-ROM: Nascar Racing, NBA live 96 en The Need for Speed. Alle spellen incl. doos en handleiding. De prijs kan telefonisch geregeld worden. Tel.0341-419483 (Harderwijk).

Te koop: Pentium 166, 16 Mb EDO, 2 Mb Videokaart, 1,2 Gb HDD, 8x CD-ROM, 16 bits geluidskaart + speakers, 14' monitor. Voor prijs en info, Tel.075-6875218, Johan.

Te koop voor de Mac: 300 originele games op CD (wegens nieuwe PC) voor een spotprijs + hoogste bieder. Tel.0229-262853. PS. Legaal. Tevens te koop: Soundcard t.e.a.b. Tel.0229-262853.

Te koop voor een Multisystem racestuur, vliegtuigstuur, motorstuur (allemaal in 1) + gaspedaal en 2 knoppen op het stuur. Gewoon aan te sluiten op geluidskaart en op het stuur zit ook nog eens een tweede joystick poort. Je kan hem gewoon instellen als joystick. Winkelwaarde ƒ150,-, voor maar ƒ80,-!! Tel.070-3460453. Iedere dag na zessen. Vraag naar Tommy.

Te koop: PC 486 DX4, 74 Mhz, 540 HDD, 16 Mb RAM, 3,5' 1.44 Mb diskdrive, 4x speed CD-ROM, Soundblaster Pro, TV-kaart, keyboard, muis, microfoon, boxjes en heleboel spelletjes en programma's zoals win'95, MS Works etc. Merk systeem Packard Bell. Prijs ƒ2000,-. Tel.010-4773008, na 18.00 uur, Tommar.

Te koop: Theme Park, Fifa 96, The Hive, Enthomorph, Terminal Velocity, KQ5, Destruction Derby, Maddog 1 & 2, MegaDoom 3 Add-on. Alles is origineel. Totaalprijs ƒ150,-, losse prijs in overleg. Tel.0344-614291. Tiel. E-mail: Gritri@worldonline.nl.

Te koop: P 166+, 40 Mb, 3,1 Gb HD, 15 inch Goldstar Digital Mon., 12x CD-ROM, SB 32 PnP, Diamond 3D 2400 4Mb, 33 k 6 intern modem, muis, keyboard, boxen, Win 95 + Magnaram 97 + Norton pakket + Ms Office + heel veel extra's (software + spellen) + 9 mnd. garantie. Totaal ƒ3500,-. Tel.030-2936761 of 06-53951150 of ucaylan@tref.nl.

Te koop: C&C + Power Tools (uitbreidings-CD) ƒ40,-, Crusader 2: No Regret ƒ50,-, Budget Gold (windows 95 games & utilities) ƒ10,-, Kings Quest 5 ƒ20,-, Sragon 4 (mooi schaakspel) ƒ20,-, F-117 a Nighthawk ƒ20,- (allemaal compleet en met boekje + doos). Alles in één koop voor ƒ130,- of 2 CD's ruilen tegen Descent 2. Tel.0485-362003, Robin (tussen 17.00 en 20.00).

Te koop: Command & Conquer Red Alert op CD-ROM, prijs ƒ60,-. Tel.030-6067249, Marien.

Te koop voor de PC: Duke 3D ƒ30,-, Fifa 96 & 97 ƒ40,-, C&C Red Alert ƒ60,-, Quake ƒ40,-, Grand Prix 2 ƒ35,-, Destruction Derby 2 ƒ40,-, EF 2000 ƒ30,-, MK3 ƒ25,-, Need for Speed SE ƒ30,-, MS Flight Sim 6.0 ƒ30,-, Settlers 2 ƒ25,-, Actua Soccer ƒ25,-. Tevens te koop Gravis Ultra Sound Geluidskaart ƒ60,-. Tel.024-3583569.

Te koop op CD-ROM: 2 Demo CD's + 19 spellen waaronder: Phantasmagoria, SSF2T, Magic Carpet Plus, Little Big Adventure, Syndicate Plus, Dragon's Lair, Tyrian, TFX (Flightsim), Megarace, Earthworm Jim 1 + 2, Vortex (spel bestaat uit 3 CD's) enz. Alles compleet met doos en boekje. Alleen samen te koop voor ƒ399,-. Tel.076-5022895, Etten-Leur. Zelf voor vervoer zorgen.

Te koop/te ruil voor PC: Alone in the Dark 3, Jagged Aliance 1, Police Quest Swat (4 CD's), Mad Dog McCree, Who shot Johnny Rock, Diablo, MotoX, Die Hard Trilogy, Sega Rally en nog vele andere spellen. Alles in goede staat en compleet met handleiding. Over de prijs worden we het wel eens. Tel.0487-561859 (vraag naar Twan).

Te koop aangeboden: Intel Pentium 100, 256 Kb Cache, 1,1 Gigabyte Seagate HDD, 16 MB Intern geheugen, Sony FDD 3 1/2 inch 1.44 Mb Mini Tower met low-noise voeding, Trident videokaart, PCI 1 Mb, 14 inch SVGA kleurenmonitor (1024*768) keyboard, water resistant, muis, quad speed CD-ROM speler, 16 bits geluidskaart (Soundblaster Pro), 120 W. speakers. Alles wordt met originele handleiding geleverd. Voor prijs en info. Tel.0251-656158.

Te ruil aangeboden voor PC: Deze spellen zijn op diskettes: Fifa International Soccer, ID4 Mission Disk 6 en 7, Jazz Rack Rabbit + alle 6 episodes, Jurassic Park, Dune 2, Extreme Pinball, Doom 2. Tegen jouw Destruction Derby 1 of 2. Ik geef alleen hele spellen dus dat verwacht ik ook van jouw. Het liefst op CD-ROM maar 3,5 inch diskettes zijn ook goed zolang het maar de volledige spellen zijn. Tel.020-6698616, vraag naar Michel.

Gezocht: PC Game Colonisation, over de prijs kan worden gediscusseerd. Tel.0548-613257, vraag naar Jelmer.

Te koop: 486 DX2-66 Mhz.,moederbord + CPU, incl. 16 Mb RAM en controller voor muis, printer, gameport en seriële poort. Vraagprijs: ƒ400,- (tel.0344-692741). Na 17.00 uur. Vragen naar Wouter.

Te koop: Bioteq 486 moederbord 256 Kb cache PCI/VESA/ISA + 66 Mhz. DX2 processor + 8 Mb RAM (2x4) ƒ170,-. Wetlands, Strike Commander, Tekwar, Actua Soccer ƒ25,- per stuk. Tel.0229-218040 (Hoorn, NH). Vraag naar Steffen.

Te ruil: Wie wil mijn Rise of the Robots (CD-ROM) ruilen tegen een cool CD-ROM spel van jou? Hij is ook te koop. Tel.070-3259921, Sven.

Te koop op CD-ROM: Wayne's World ƒ15,-, Dr. T's Sing-Along Kid's Classics ƒ15,- en Chinese Cooking for the Family (in het Engels) ƒ15,-, F-Wing ƒ20,- of alles voor ƒ55,- of alles ruilen tegen een mooi spel naar overleg. Ik woon in Apeldoorn en heb geen vervoer. Tel.055-5416206 (Mark).

Te koop op CD-ROM: The Need for Speed ƒ40,-, C&C + Covert Operations + Tactical Operations ƒ65,-, Grand Prix 2 ƒ40,-, Back to Bagdad ƒ50,-, Phantasmagoria ƒ50,-. Tel.0341-422619.

Te koop: 28k8 fax/modem van Trust telecommunicatie z.g.a.n. + Planet Internet starterspakket (nieuw), samen voor ƒ225,-. Tel.035-5381773, Fax.035-5381774 (Jeroen Bekman, Laren NH).

Te koop voor de MacIntosh: Theme Park CD-ROM ƒ35,-, Wolfenstein 3D (diskette) ƒ25,-. Je krijgt een MacAction CD-ROM (met demo's van Descent, Doom, Marath. Man 2 enz.) gratis bij aankoop! Tel.040-2834686, vraag naar Freek.

Te koop: PC, Wang 286/16 Mhz, 3 Mb intern geheugen, 512 Kb video, 42 Mb harddrive, VGA kleurenmonitor, muis, Epson z/w inktjet, diskette 3,5 + 5,25, Intern Fax/Modem. Prijs ƒ500,-. Tel.516-462021.

Te koop: Phantasmagoria 2 z.g.a.n. (5 weken oud) compleet in doos voor ƒ80,-. Tel.036-5338483, vragen naar Michael. Bellen tussen 18.00 en 19.00 uur.

Te koop: Maddog 1 & 2 ƒ35,-, Maabus 3 CD ROM's voor ƒ70,- en de PC Consument nr. 7 1996 ƒ10,- en de demo CD Hoog Spel met o.a. Larry 7 (demo), M.A.X. (demo), Rayman (demo) voor ƒ10,- en de Interplay CD met o.a. Starwars, Super Mario, Vikings 1 en nog veel meer voor ƒ20,- en Wing Nuts (vliegspel) ƒ25,-, Pinball Fantasies Deluxe voor ƒ17,50. Alle spellen samen voor ƒ155,-. Interesse in deze games, Telefoon.058-2562729 (vraag naar Twan). Friesland (Giekerk), geen vervoer.

Te koop voor de PC: Battle Arena Toshinden, nu voor maar ƒ30,-. Tel.0264821910, vraag naar Sander.

Te koop: Diablo ƒ65,-, Wing Commander 3 ƒ20,-, Space Quest 6 ƒ20,-, Quarantine ƒ10,-, Maddog McCree 2 ƒ10,-. Alle spellen zijn originele CD-ROM versies. Tel.0252-214503, vraag naar Edwin.

Te ruil: PC spellen: Losten Eden, Conqueror (zonder doos), Rayman. Alles is origineel. Graag ruilen tegen: Battle Arena Toshinden, Tomb Raider, Red Alert, C&C of andere leuke games (originele versies!). Misschien doe ik ook wel 2 van mij tegen 1 van jou. Robbert, Tel.040-2855265 (omg. Eindhoven).

Te koop/te ruil: met doos en boekje; Ashes to Ashes, Mode, Discworld, Mirage, Little Devil, Under a Killing Moon, The Animals, allemaal op CD-ROM. Zonder doos en boekje; Blue Force, Dune 2, Links the Challange of Golf, Super VGA Harrier, Spectre vs Classic, Tom Landry Strategy Football en Darklands. Ruilen tegen: Quake, Duke 3D, Deadly Games, Tomb Raider, Larry 7, Beavis and Butt-head Virtual Stupidity of een ander tof spel. Tel.0032/34820467, als je in België woont, vervang 0032 door 0, vraag naar Rick.

Te koop op CD-ROM: Panzer General ƒ10,-, Tornado ƒ10,-, Thunderscape ƒ10,-, Dawn Patrol ƒ10,-, The 7th Guest ƒ10,-, Megarace ƒ10,-, GP1 ƒ10,-, Rise of the Robots ƒ15,-, Fifa 97 ƒ55,- + vele anderen. Tel.0528-361669, Peter.

GTe koop: 486 DX2 80 met 8 Mb RAM, een 53 Trio 64 V + SVGA-kaart, 40 Mb HDD, 3,5' diskdrive, SVGA 14' monitor, small tower, een nieuwe muis en toetsenbord, boekjes. Vraagprijs ƒ800,-, vraag naar Daan. Tel.0487-522247.

Te koop/te ruil op CD-ROM: Theme Park, Indycar, MK 3, 7th Guest, Wipe Out, Dark Forces, Rise of the Triad, Darkwar, Indiana Jones and the Fate of Atlantis, Sam & Max hit the Road, Doom 2, Duke Nukem 3D en Destruction Derby. Wij hebben ook nog shareware CD-ROM's ƒ10,- per stuk. Ik wil het liefst ruilen tegen Red Alert, Tomb Raider en Quake. Voor prijs en info Tel.013-5701433, Mobiie.0653497251.

Te koop voor Mac: Full Throttle CD-ROM ƒ50,- of ruilen tegen Warcraft 2 Expansion Set, The Dig of Worms. Tevens gevraagd: Manual van Secret of Monkey Island 1 en/of 2 (Mac of PC). Tel.020-6236184 (ronart@euronet.nl). Vraag naar Robin.

SEGA

Gevraagd: Wie heeft er voor mij Psycho Pinball op de MegaDrive. Ik wil hem wel ruilen tegen Demolition Man, Spot goes to Hollywood, NBA Jam, Terminator 2, Toy Story en voor de snelle beller een gratis Game Genie. Mike Bakkum, Tel.072-5719873 (Heerhugowaard). Ik heb geen vervoer en ruil niet per post.

Te koop: MegaDrive met 3 joypads, converter (Amerikaans) en 17 spellen met o.a. SF2, Ecco, Davis Cup en Castlevania (hoogste bod geldt). Richard Bosch. Tel.03325-72587.

Te koop: MegaDrive + 2 controllers + 1 footpad + 12 spellen o.a. Brutal, Street of Rage. Alles in doosjes voor slechts ƒ250,-, vraagprijs. Tel.010-5216823, Berschenhoek, Rudger.

Te koop: Saturn 32-bit computer + 2 controllers + 3D-controller + stuurwiel + pistool + 11 spellen (Tomb Raider, Worldwide Soccer, Sega Rally, Ultimate MK3, Nights en nog veel meer). Prijs ƒ650,- (koopje!). Tel.0495-651835 (B quick or B sorry).

Te koop voor MegaDrive: Asterix ƒ30,-, Kick Off 3 ƒ25,-, Gauntlet 4 ƒ20,-, Tz Arcade Game ƒ20,-, Quake Shot ƒ30,-, Zerowing ƒ40,-, Sparkstar Rocketnight Adventures ƒ40,-. Tel.0548-514259, Gert Jan Meijerink.

Te koop: MegaDrive II met 17 spellen (o.a. Fifa Soccer, NBA, Shaq Fu, Fantasy Star 3 en F-117 Storm Night) en Game Genie met codeboekje + nog 3 controllers (2 gewone en 1 infra rood) + joystick en alle spellen met doosje en 15 met boekje. Interesting? Tel.077-3826135, vraag naar Dave (Venlo). Prijs ƒ499,-.

Te koop/te ruil voor MegaDrive: Strider ƒ25,- of ruilen tegen MK 3. Graag met boekje en doosje. Tel.026-3892156 (Arnhem). Bellen alleen op werkdagen na 16.00 uur, Maro.

powersales

Te koop: MegaDrive met 22 spellen + 2 joypads + sega adapter, alles in goede staat. Tel.023-5323070 (Haarlem).

Te koop: Saturn + 5 spellen: Sega Rally, Virtua Cop 2 (incl. pistool), Virtua Fighter 2, Daytona USA en Thunderhawk 2 + 2 controllers + antenne en scartaansluiting + Saturnbladen. Alles voor ƒ700,-. Tel.050-5414419 (Groningen).

Te koop: Saturn + gebruiksaanw. + joypad + RF-Unit + scart + de super spellen: Myst, Mystaria The Realms of Lore, Wing Arms en Destruction Derby. Alles samen voor maar ƒ580,-, dus Now or Never. Pak de telefoon en bel héél snel. Tel.0346-213472 (M'dijk). Alles is in goede staat met handleidingen erbij.

Te koop: MegaDrive II met 2 controlpads (6 knoppen) incl. 12 spellen o.a. Sonic & Knuckles, Quackshot, Castle of Illusion, World of Illusion en Fantasia (met boekjes). Prijs ƒ450,-. Tel.0495-562863, Paul of Bart.

Te koop voor Saturn: RF unit ƒ10,- + spellen Streetfighter Alpha 2 ƒ40,-, Gangriffon ƒ25,-, Mystaria ƒ20,-, Virtua Fighter ƒ10,-, Defcon 5 ƒ10,-. Alles in prima staat met doosje en boekje. Tel.040-2512022 (Marlo).

Te ruil aangeboden: Sega Rally, zelden gebruikt en originele versie. Ruilen tegen: Fifa 97, Screamer 2, Bug, Civilization (met handleiding), Fatal Racing. Of een ander vet spel, moet wel redelijk nieuw zijn. Vraag naar Rolf. Tel.0135052307, Hilvarenbeek (omg. Tilburg).

Te koop: MegaDrive + 2 controllers + 21 spellen (o.a. MK 3, Lion King, Tiny Toons, Turtles Tournement Fighters, Micro Machines 2, Sonic 1 en 2, Donald in Maui Mallard). De spellen zijn ook los te koop incl. boekjes. Nog in zeer goede staat. Alles voor ƒ475,-. Voor de snelle kopers een mouse en codes. Na vijf uur bereikbaar. Tel.0161-452848, vraag naar Rob.

Te koop: Game Gear + 6 spellen + adapter (Lion King, Wimbledon, 4 in 1, Voetbal, Columns, Tennis en Autorace). Winkelwaarde ƒ450,-. Vraagprijs valt over te praten (± 1 à 1 1/2 jaar oud). Tel.036-5375310, Almere, vraag naar Tim.

Te koop: Game Gear met tas, adapter en 8 spellen. Prijs ƒ225,-. Tel.078-6917121 (Alblasserdam).

Te koop: MegaDrive II + 2x 6-button controllers + 11 spellen + 32X + 3 spellen voor ƒ475,-. Tel.0227-548075 (na 17.00 uur).

Te koop voor Master System: The Lucky Dime Caper starring Donald Duck, Aryton Senna's Super Monaco GP2, Super Kick Off, California Games, Asterix, Sonic the Hedgehog Chaos. Prijs alles samen ƒ120,-. Tevens te koop voor MegaDrive: Turbo Controller. Prijs ƒ30,-. Frits Bauhuis, Tel.0547-333553.

Te koop: Mega Drive met een 3-button en een 6-button controlpad, 32 spellen o.a. Lemmings 2, Vectorman, Theme Park, Urban Strike, Jurassic Park, Rampage Edition, James Pond 2, Spider-Man X-men, Bart vs the Space Mutants, Eternal Champions enz. Menacer met 6 spellen, Pro Action, Replay 2 met codeboekje en een ingebouwde trainer, alle spellen met boekje en doosje. Prijs ƒ735,-. Tel.043-3625327 (Maastricht), vragen naar Nassim (geen vervoer).

Te koop gevraagd: Het spel 'Dynamite Duke' voor MegaDrive. Over de prijs worden we het wel eens. Gert Jan Meyerink. Tel.0548-514259.

xxxxTe koop: MegaDrive + 1 controler + Asterix en Obelix + Streetfighter 2 + MK 3 + Mercs + Terminator 2 + Theme Park. Alles in één koop voor ƒ200,-. Eddy, Tel.0341-357973. Bellen na 18.00 uur.

powersales

Te koop voor MegaDrive: 3-knops Gamepad, werkt perfect, niet vaak gebruikt. Jos Klein Kromhof, Tel.0546-643770, Daalerveen.

Te koop: Saturn + 4 games + 2 controllers voor zeer redelijke prijs. Tel.0345-571226 (snel bellen!).

Te koop voor Saturn: Worldwide Soccer 97, Shinobi X, Euro 96 Soccer en Doom. Alles in één koop voor ƒ350,-. Tel.010-4732607 en vraag naar Frank.

Te koop: MegaDrive met 11 spellen en 2 6-knoppen joysticks. De spellen zijn: Story of Thor, Virtua Racing, Sonic 2, Sub Terrania e.a. Prijs ƒ350,-. Tel.013-5341846, vragen naar Roel.

Te koop: Saturn + 3 controllers, Nights, Sega Rally, The Need for Speed, Daytona USA, Virtual On, Action Replay met ingebouwde converter en extra memory + Crimewave demo CD (scart- en antenne-aansluiting). Alles samen voor ƒ600,- (niets los te koop). Tel.0315-329413 (Martijn).

Te koop: MegaDrive + 2 joypads en 7 spellen o.a. Ultimate MK, NBA Jam en Wimbledon 2. Prijs ƒ400,-. Tel.0299-433954, Jalmar.

Te koop: Saturn + 1 controller + RF-kabel, 1 terminatorpad, 1 virtua stick met 9 spellen (o.a. UMK 3, Street Racer, Fighting Vipers, Nights + 3D-pad, Darkstalkers Revenge, e.a.) + 2 demo's met speelbare spellen + Pro Action Replay. Valt nog onder waarborg. Wegens aankoop van N64. Alles voor 12000 Bfr. (± ƒ610,-), spellen apart voor ƒ70,- (1400 Bfr.). Tel.057-215958 (België, vraag naar Angelo).

Te koop/te ruil voor MegaDrive: Mijn Comix Zone, Ihx Attack Chopper, Pete Sampras Tennis, Road Rash 2, Mega Games 1, Vectorman, Sonic 1, Risky Woods. Ruilen voor Story of Thor, Shining Force, Virtua Racing, Mario Andretti Racing of andere. Tel.038-3855680, Genemuiden.

Te koop: Saturn met 2 controllers (waarvan 1 3D), scart- en RF-kabel, Replay Pro-cart (converter + memory + cheats), demodisc en 7 spellen: Nights, VF1, Ultimate MK3, WipeOut, Shinobi-X, Clockwork Knight en Firestorm. Alles in zeer goede staat, in doosjes en boekjes. Prijs ƒ800,-. Tel.0596-624337 (prov. Groningen), vraag naar Sven.

Te koop gevraagd: TV-tuner voor de Game Gear (vraag naar Patrick) Tel.0475-336054, Roermond (geen vervoer). Ook MK3 voor de Game Gear gevraagd.

Te koop/te ruil voor Saturn: BUG! (USA) ƒ55,- of ruilen tegen Wing Arms, Mysteria, Off World Interceptor Extreme. Tevens te koop/te ruil voor MegaDrive: Ball Z ƒ40,-, Ren & Stimpy ƒ40,-. Alle drie samen voor ƒ110,- of ruilen tegen Story of Thor 2, Panzer Dragoon 2, X-men:Children of Aton. Prijzen incl. verzendkosten. Alles met doosje en boekje. Tel.0594-515944, Rinke Biesma.

Te koop: MegaDrive + 3 spellen + 1 joystick. De spellen zijn o.a. Road Rash 2, Street of Rage 1, Altered Beast. Prijs ƒ250,- of te ruil tegen jouw Saturn. Raymon, Kudelstaart, Tel.0297-326969.

Te koop/te ruil voor de Saturn: Tomb Raider ƒ90,-, Virtua Fighter 2 ƒ80,-, Sega Rally ƒ80,-, Virtua Fighter ƒ40,-, Nights ƒ90,-, Sega Worldwide Soccer 97 ƒ90,-, Virtua Cop ƒ70,-, Daytona USA ƒ40,-. Alls met handleiding. Tel.055-5063706 (Arend).

Te koop/te ruil voor Saturn: Loaded ƒ80,-, Theme Park ƒ60,-, Gun Griffon ƒ80,-, Discworld en Story of Thor 2 (deze laatste 2 alleen ruilen). Ruilen tegen: NBA Jam TE, Panzer Dragoon 2, Tomb Raider, Fighting Vipers, Sega Rally of een ander tof spel. Tel.0164-685001.

Te koop/te ruil: De Saturn spellen: Sega Rally ƒ50,-, D ƒ60,-, Ultimate MK 3 ƒ60,-, Myst ƒ50,- of ruilen tegen andere Saturn spellen. Tel.0118-612546.

Te koop voor Saturn: Daytona USA of event. ruilen tegen memory cartridge met bijbetaling (nice price). Tel.055-3559437. Natuurlijk is het spel in de doos met het boekje.

Te koop: MegaDrive II + 2 controlpads + 9 spellen compleet met handleiding + doos (o.a. Sonic 2, Urban Strike, NBA, Streets of Rage, Golden Axe). Prijs ƒ200,-. Tel.013-5700214 (Tilburg).

Te koop: MegaDrive met 2 controlpads en 16 spelletjes o.a.: Earthworm Jim 2, The Lost Vikings, Lion King, Comix Zone, Mickey Mania. Met boekjes. Prijs ƒ300,-. Tel.070-3900706.

PLAYSTATION

Te koop gevraagd: Ridge Racer (Revolution), Destruction Derby 2, Twisted Metal World Tour (2). Eventueel ruilen tegen Air Combat of Twisted Metal (ook los te koop). Tel.0226-316548 (antwoordapparaat of na 18.00 uur).

Gezocht: Earthworm Jim 2, Motor Toon G.P. 2, Pandemonium, Rayman 2, Lomax. Te ruil aangeboden: Fade to Black, Lemmings 3D, Firo and Klawd, D. Tel.0527-617818.

Te koop: PlayStation met één controller en het spel: Battle Arena Toshinden 2, voor maar ƒ250,-. Ong. 4 maanden gebruikt. Tel.072-5612444, vraag naar Dirk, na 6 uur.

Te koop: PlayStation, met memory card, action replay, 2 joypads, fight stick en 7 spellen o.a. Tekken 2 en Wipe Out 2097, alles voor ƒ1000,-. Tel.050-5732125, Adriaan.

Te koop voor PlayStation: 6 speelbare demo CD's met ± 5 spellen per demo ƒ10,-. Crash Bandicoot, Resident Evil per stuk ƒ80,-. Discworld, Twisted Metal ƒ50,- per stuk. Alles met boekjes en doosjes. Tel.073-5211144, vraag naar Freek.

Gevraagd: Een paar demo-CD's voor de PlayStation, behalve demo 1. Ik betaal ƒ7,50 per demo CD. Tel.0485-513528 (Gennep, omg. Nijmegen). Vraag naar Erik.

Te koop aangeboden: Streetfighter Alpha ƒ55,-, The Need for Speed ƒ50,-. Met doosje en boekje en nog geen jaar oud. Bel na 4 uur Tel.035-5312765 en vraag naar Bor.

Te koop/te ruil voor de PSX (Europees): Ridge Racer Revolution en Tekken ƒ50,- per stuk of ruilen tegen (in volgorde) één van de volgende spellen: 1. Need for Speed, 2. Destruction Derby 2, 3. Tomb Raider, 4. Legacy of Kain, 5. MK Trilogy, 6. Krazy Ivan. Tel.020-6998029, Peter.

Te koop: PlayStation + 2 controls + memorycard + 5 spellen (o.a. Power Soccer, Resident Evil). Prijs ƒ650,-. Tel.040-2551357, Ton.

Te ruil: Tekken 2, Adidas Power Soccer, Formula One, Crash Bandicoot, Twisted Metal 1, Resident Evil, Gex, Jumping Flash! 2 en Tomb Raider. Tegen jouw: Porsche Challenge, Jet Rider, Monstertrucks, 2Xtreme, Micro Machines V3, Rage Racer en Coolboarders. Tel.0522-262538 (Janjaap).

Te koop/te ruil: Mijn Tekken 1 tegen jouw Die Hard Trilogy, Tomb Raider of Tekken 2, of los te koop: Tekken 1 ƒ80,-, of Streetfighter Alpha 2 ƒ100,-. Tel.038-3762946, na 15.30 uur. Stephan van der Vegt.

Te koop: PlayStation spellen o.a. Die Hard Trilogy, Tomb Raider, Jumping Flash 2, Lomax en Twisted Metal voor ƒ80,- per stuk of alles samen voor ƒ350,-. Tel.046-4495560, vraag naar Sebastiaan.

Te koop/te ruil: Twisted Metal 1 ƒ50,-, Tekken 2 ƒ75,-, Tomb Raider ƒ90,-, Twisted Metal 2 ƒ90,- of ruilen tegen Die Hard Triogy en andere spellen. Tel.0541-523500 Twente, vraag naar Tom of Bart.

Te koop aangeboden: International Superstar Soccer Deluxe voor de PlayStation. Prijs ƒ75,-. Tel.020-6420967 of 06-54782000.

Te koop gevraagd: PlayStation + 1 of 2 controlpads + eventueel het spel Tekken of Adidas Power Soccer. Uiterste prijs ƒ375,-. Tel.0343-457512 (Frank) bij voorkeur omg. Zeist.

Te koop: Europese PlayStation met demo CD en scart + 8 spellen + 2 controllers en een memory card. De spellen zijn: Die Hard Trilogy, Command and Conquer, Formula 1, Adidas Power Soccer, Fifa Soccer 96, Tekken 1, Discworld 1 en Firestorm-Thunderhawk 2. Prijs n.o.t.k. Tel.045-5416608 (Heerlen).

Te ruil voor PlayStation: The Adventures of Lomax, Street Racer, Re-Loaded en Destruction Derby 2. Deze wil ik ruilen voor: Command & Conquer, Spot goes to Hollywood, The Crow, Batman Forever, Samurai Shodown 3 of Earthworm Jim 2. Bel na 18.00 uur naar Willem. Tel.030-2438788, Oud-Zuilen, omg. Utrecht.

Te koop: PlayStation incl. 3 joypads, RGB-kabel, multi-tap, memorycard en 13 spellen, waaronder: Tomb Raider, Tekken 2, F1, Resident Evil, Fifa 97, Command & Conquer, Victory, Boxing e.v.a. Vraagprijs ƒ800,-. Tel.0346-574369 (na 18.00 uur). Anthonie v/d Pijl.

Te koop/te ruil voor PSX: Soviet Strike, Cras B., Time Commando, Total NBA ƒ70,-. Power Serve, Onside Soccer, Fifa 96, Theme Park, NBA Jam T.E., Shellshock ƒ60,-. Extreme Games, MK3, PGA 96, 3D Lemmings, Kileak The Blood en Loaded ƒ50,-. Alleen ruilen tegen: Broken Sword, Tomb Raider, Street Racer, Sim City, Fade to Black, Pandemonium, Discworld, Fifa 97 of Resident Evil. Tel.0592-612710, Michaël, per post.

Te koop: Euro PlayStation met Demo CD, scart, 2 joypads + memory card en 8 spellen. Alles weinig gebruikt. Vraagprijs ƒ875,-. Tel.0524-541492.

Te koop voor PlayStation: Tekken 2 voor ƒ80,-, Formula 1 voor ƒ80,-, Twisted Metal voor ƒ50,- en WipeOut 2097 voor ƒ80,-. Tel.013-5286890, vraag naar John. Liefst omg. Tilburg.

Te ruil voor de PlayStation: Resident Evil, het liefst tegen Odd World Inhabitants. Tel.071-5133370 en vraag naar Herman.

Te koop voor de PlayStation: Shellshock (tankspel) ƒ30,-, Total NBA 96 ƒ45,-. Samen voor ƒ65,-, Europese versies. Alles compleet met doosje en boekjes. Tel.0181-216517. Vraag naar Ricardo.

Te koop voor PlayStation: Tekken en WipeOut samen voor ƒ110,- (niet los te koop), Battle Arena Toshinden 2 ƒ100,-, Total NBA 96 ƒ90,-, Doom ƒ75,-, Resident Evil ƒ100,-. Of alles in één koop voor ƒ425,-. Alle spellen verkeren in zéér goede staat. Alle spellen zijn PAL, dus Europees. Tel.0519-296138 (bellen na 16.00 uur), Lucien, Dokkum (N.O.-Friesland, geen vervoer).

Te koop voor PlayStation: De spellen Doom, Road Rash en Demo 1. Alles met boekje en doosje z.g.a.n. Demo 1 voor ƒ15,-, Doom voor ƒ65,- en Road Rash voor ƒ60,-. Alles voor ƒ130,-. Of de spellen ruilen tegen andere leuke spellen. Tel.0596-571454. Bellen na 17.00 uur.

Te koop: Diverse PlayStation spellen voor ƒ35,- per stuk. Tevens te koop diverse computerbladen. Ook per post. Tel.0416-343127 (Erik van Meer).

Te koop: PlayStation + 2 controls + memorycard + 5 spellen (Power Soccer, Olympic Games, Olympic Soccer, Resident Evil, Loaded) alles voor ƒ450,-. Tel.040-2551357, vraag naar Ton.

Te koop voor PlayStation: Tomb Raider 3 weken oud, in perfecte staat, compleet met alle codes. Vraagprijs ƒ110,-. Ook te koop: The Final Doom, ook in perfecte staat met alle passwoorden en cheat codes. Vraagprijs ƒ65,-. Tel.0416-378126, vraag naar Kerim (na 15.00 uur). Kan per post.

Te koop: Firestorm Thunderhawk 2 ƒ75,-, The Need for Speed ƒ75,-, Wrestle Mania-The Arcade Game ƒ75,-, Extreme Games ƒ75,-. Tel.0545472009.

Te koop voor PlayStation: Total NBA 96 ƒ35,- (Eur), Streetfighter Alpha ƒ35,- (Eur), Cheesy ƒ35,- (Eur), Destruction Derby 2 ƒ35,- (USA), Project Overkill ƒ35,- (USA), Area 51 ƒ35,- (USA), Samurai Shodown 3 ƒ35,- (USA), Toshinden 2 ƒ35,- (Jap). Alles moet weg! Dus wees snel want op = op. Tel.0486-413377, vraag naar Björn, Ravenstein (ik heb geen vervoer).

Te koop voor PlayStation: Destruction Derby 2 ƒ75,- (1500 Bfr.), NBA in the Zone 2 ƒ75,- (1500 Bfr.), Star Gladiator ƒ60,- (1200 Bfr.), Formula One ƒ75,- (1500 Bfr.), Ridge Racer Rev. ƒ50,- (1000 Bfr.), Toshinden 2 ƒ60,- (1200 Bfr.), Dark Stalkers ƒ50,- (1000 Bfr.), Motor Toon GP2 ƒ65,- (1300 Bfr.). Alles in zeer goede staat! Niet te ruil! Tel.052/446134 (België).

Te ruil voor PlayStation: Broken Sword, Command & Conquer en Formula 1 tegen jouw: Pandemonium, Die Hard Trilogy of Micro Machines. Tevens te ruil: Wrestling Mania en Worms tegen jouw: Fade to Black, Myst of een ander tof spel (geen vecht- of racespellen). Tel.026-4436212, Rudi.

DIVERSEN

Te koop voor de PC: Dark Forces ƒ20,-, The Dig ƒ30,-, Rebel Assault 1 ƒ10,-, Rebel Assault 2 ƒ50,-. Voor de SNES: Super Stunt Race FX voor ƒ30,-. Tel.079-3520193, Frank.

Te ruil: MK 64 US ruilen tegen Pilot Wings 64 of Star Wars 64. De spellen moeten Amerikaans zijn. Ik heb ook nog een Game Gear met 8 spellen voor ƒ175,-. Tel.043-3618217, Maastricht. Het liefst in de buurt.

Te koop/te ruil: Atari Lynx + 5 games en opbergtasje voor ƒ100,-, of ruilen tegen 2 PlayStation games. Tel.023-5642570, Tommy.

Te koop: De kast moet leeg! Voor MegaDrive: Phantasy Star 3 ƒ30,-, Ballz ƒ50,-, MK 3 ƒ50,-, MK 2 ƒ35,-, Wonderboy ƒ30,-, SF 2 ƒ25,-, T 2 ƒ20,-, 6 in 1 + Menacer ƒ40,-, Generations Lost ƒ40,-, Shaq Fu ƒ35,-, Cyborg Justice ƒ30,-, Biohazard Battle ƒ30,-. Voor de Game Boy: Zool ƒ15,-, MK 1 ƒ15,-, Samurai Shodown ƒ20,-. Voor de NES: Rescue, The Flinstones en Batman voor ƒ10,-. Voor PSX: Die Hard Trilogy ƒ95,-. Bellen na 19.00 uur. Tel.030-2510513 (Utrecht).

Te koop voor PlayStation: Crash Bandicoot (USA) ƒ70,-, Kings Field (USA) ƒ60,-. Voor de Saturn: WipeOut (PAL) ƒ70,-, Nights into Dreams (JAP) ƒ80,-, Panzer Dragon 2 (JAP) ƒ80,-. Te ruil mijn Pilot Wings-64 (JAP) tegen jouw Wave Racer of Killer Instinct Gold (JAP of USA). Per post mogelijk. Tel.0344-610596, vragen naar Johan.

Te koop/te ruil voor de Neo Geo CD: Aggressors of Dark Kombat, Savage Reign en Galaxy Fight. ƒ50,- per stuk, in één koop ƒ125,- of te ruil voor één van de volgende spellen: Samurai Shodown 4, King of Fighters 96. Tel.020-6998029, Peter.

Te koop: PlayStation + SNES met 2 controllers met 10 spellen o.a. voor de PlayStation, MK Trilogy, Tekken 2 en Die Hard Trilogy vanaf ƒ950,- of ƒ50,- per spel. Tel.076-541559, Breda, Dennis.

Te koop voor de Lynx: 8 spellen voor ƒ5,- per stuk, tevens te koop adapter voor in het stopcontact en voor in de auto. Prijs ƒ10,-. Tel.024-3583569.

Te ruil: CD-i 220 met video cartridge + 2 spellen + encyclopedie. Nieuwwaarde ƒ1400,-. Ruilen tegen PC 486 met SVGA, CD-ROM, liefst 16 Mb RAM. Ook te koop: CD-I 450 + spel, prijs ƒ200,-. Tel.0224-215009, Schagen, Vincent.

Te koop/te ruil: Jouw PlayStation met minimaal 2 spellen tegen mijn MegaDrive II met 2 controlpads en 16 spellen + Game Genie met 4 code boekjes. De spellen Road Rash 2, Sonic 2, Virtua Racing, MK, Streets of Rage, Golden Axe 1 en 2, Pink goes to Hollywood. En nog veel meer! Alles is nog heel mooi, en alle spellen met doosje en handleiding ± anderhalf jaar oud. Of vraagprijs ƒ450,-. Tel.0537-471339 (vraag naar Pim).

Te koop/te ruil: 5 Lynx spellen (o.a. Batman en voetbal) per stuk ƒ10,- in één koop ƒ40,- of ruilen tegen een SNES spel bij voorkeur een voetbalspel. Als het moet wil ik wel wat bijbetalen. Tel.0572-360120, Raalte (ligt tussen Zwolle en Deventer). P.S. alleen bellen ma. t/m vrij. vanaf 15.45 uur, vraag naar Mark.

Gevraagd: Wie kan ons helpen aan codes voor MK 1 op de PC. Als jullie codes hebben, willen jullie ze dan opsturen naar Jeroen Leppers, Dorpsstraat 20, 3927 BD Renswoude. Of bellen naar Tel.0318-572190 of naar Gert Tel.0318-572509.

Te koop: CD-i 220 speler met matchline, incl. vele spellen, joypad, muis en CD-rekje. Prijs n.o.t.k. Tel.071-3312042, vraag naar Andy (Roelofarendsveen).

Te koop: Digitale mini video cartridge type 22 ER 9956 voor de Philips CD-i 450. Nieuw in doos voor maar ƒ150,-. Tel.040-2512347, na 19.00 uur.

Te koop gevraagd: Voor de Atari Jaguar, de spellen Doom, Alien vs. Predator, Club Drive, Battle Wheels of andere toffe spellen. Tel.0182-342336 (Jaco).

Te koop: PlayStation + 2 controllers, 2 spellen (Tekken 1 & Tekken 2) & memory card ƒ450,-, SNES incl. 17 spellen (o.a. DKC 1 & 2, Killer Instinct, MK 1 & 2, Super Mario 1 & 2) ƒ600,-. Alles (PlayStation + SNES) voor ƒ1000,- met gratis MegaDrive + 5 spellen. Tel.0597-618679. Vraag naar Hugo of Vincent (Na 18.00 uur bellen).

Gevraagd: Alle PU's vanaf nummer januari 1996 tot het april nummer van 1997. Tel.010-4821162, Rotterdam. Vraag naar Deborah.

Te koop voor Atari Jaguar: Theme Park ƒ40,-, Alien vs Predator ƒ50,-, Syndicate ƒ40,-, Cybermorph ƒ25,- of ruilen voor SNES, spel Secret of Mana, Secret of Evermore. Tel.038-3855680, Genemuiden.

Te koop/te ruil: MegaDrive II met 2 controllers en de volgende spellen: Virtua Racing, Fifa Soccer, MK 3, Lion King, MK 2 en Greendog + een Game Genie. Alles is compleet en met codes voor sommige spellen. Ik wil mijn Sega ook wel ruilen voor CD-ROM spellen. (Liefst Red Alert of Warcraft 2.) Prijs: daar komen we wel uit. Tel.0113-548717, vraag naar Rogier.

Te koop/te ruil: Warcraft 2 + Expansie set, in goede staat (niet apart) op PC CD-ROM voor ƒ90,- (winkelwaarde ƒ140,-) of te ruil tegen jouw Tomb Raider voor de PlayStation. Tel.0299-655053, vraag naar Niels.

Te koop: SNES met 2 controllers, een turbo joystick (programmeerbaar!) plus een luxe turbo controller. Ook krijg je er een scope bij met de volgende spellen: Stuntrace FX, Mickey's Magical Quest, Street Racer, R-Type, Lost Vikings, Battleclash (+ gratis scoopgeweer), NBA All-Star Challenge en het spel World League Basketball. Dit alles voor echt een dope prijs ƒ299,-. Ook te koop: Game Gear + spel Outrun Europe (met gratis converter) en een 4 in 1 spel voor maar ƒ187,-. Vraag naar Stefan (Zuid-Holland). Tel.070-3176843.

Te koop: 1/2 jaar oude CD-i speler (470) met video cartridge + controller + afstandsbediening + 10 CD-i titels (o.a. Lucky Luke, Maddog, Speedway, Family Games 2, Baby Boom (film), Baseball). Prijs ƒ800,-. Tel.073-5494059, Robbert de Rooij.

Te koop: CD-i Zelda's Adventure voor ƒ50,-. Tel.0299-422659, Purmerend.

Te koop/te ruil: SNES + 9 spellen + 2 controllers + Super Game Boy voor slechts ƒ450,- of ruilen tegen een PlayStation + 4 spellen of Nintendo 64 zonder spel met controller (Europees, Amerikaans of Japans), de PlayStation moet Europees of omgebouwd zijn. Tel.045-5423254, Roland, Kerkrade, Zuid-Limburg.

Te koop: SNES met 12 spellen en 1 controller. Alle spellen met doosje, behalve 3 spellen. Prijs ƒ500,-. Tevens te koop: MegaDrive met 9 spellen en 1 controller voor ƒ250,-. Alleen het aan/uit-lichtje doet het niet. Tel.0174-630108, Naaldwijk.

Te koop gevraagd: PlayStation met 1 controller, memorycard en spel WipeOut 2097. Tevens te koop aangeboden: MegaDrive II met 2 controllers, 4 spellen o.a. Sonic and Knuckles, Lion King, Toejam en Earl 2 en Comix Zone. Prijs ƒ150,-. Tel.0570643312, vraag naar Rutger.

Gevraagd: Wie heeft er voor mij het spel Flashback voor PC (eventueel op CD-ROM) of MegaDrive? Jos Klein Kromhof, Daalerveen. Tel.0546-643770.

Te ruil: Ik beschik over ± 28 toffe PlayStation games. Je mag er 15 uitkiezen in ruil voor een Nintendo64 + controller. Vraag naar Stefan. Tel.011/647090, België. Na 19.00 uur.

Te koop voor MegaDrive: Toejam & Earl ƒ30,-, Phantasy Star 3 ƒ40,-, Landstalker ƒ50,-, Gaiares ƒ20,- (exclusief adapter). Tel.0162-322133 (Reinier Wink).

Te koop: Atari Jaguar met 1 joypad en 3 spellen (Tempest 2000, Kasumi Ninja en Checkered Flag) voor ƒ125,-. Tevens Atari Lynx II te koop, incl. draagtas, comlink kabel, beschermkap voor LCD-scherm (tegen beschadiging en zonlicht) en 10 spellen voor ƒ110,-. Bellen tussen 18.00 en 19.00 uur, vragen naar Michael. Tel.036-5338483, ik heb geen vervoer.

Te koop/te ruil: MegaDrive II + 2 controllers en 8 spellen nl.: Boogerman, Eternal Champions, Bio-Hazard Battle, Quackshot, Taz-Mania, Mutant League Football, Asterix en Sonic 1. Alles nog in zeer goede staat. Winkelwaarde ƒ720,-, verkoopprijs ƒ295,-. Of ruilen tegen een Nintendo64, PlayStation of Saturn (met minstens 1 spel), interesse? Tel.040-2044693, vraag naar Gerard, Valkenswaard.

Te koop/te ruil: SNES en PlayStation spellen o.a. Resident Evil, WipeOut 2097, Tekken 2, Twisted Metal, Alien, Crash Bandicoot. Alles met boekje en doosje. Tel.040-2110182, Eindhoven.

POWER UNLIMITED

POWER UNLIMITED
is een uitgave van VNU Business Publications.

Postadres redaktie
POWER UNLIMITED
Postbus 9805, 1006 AM Amsterdam
E-mail: power@bpa.nl

Powerweb
HTTP://WWW.BPA.NL/POWERWEB

Redaktie
Edwin Ammerlaan (hoofdredacteur),
Ed Wiggemans (eindredacteur),
Mark Bencivengo,
Bjørn Bruinsma, Bas le Clercq,
Thomas Glas, Nancy Kamperveen,
Kees de Koning,
Michael Schaeffer, Ruben Heere, Jan Meyroos
Richard Simon, Andreas Urhahn.

Redaktie-secretariaat/Power sales (niet commercieel).
Hennie Fikke, 020-4875346.
Ma. t/m do. 9.00-14.00 uur

Vormgeving
EP&PP :Arend Bloemink (art-director),
Erik van den Heuvel, Nella de Koster,
Marie-José Reuwer, Casper Voortman,
Anne Kik, Jacoline van der Klip.

Illustraties
Angel© & Ice© TBH-Q©, Aryton.

Aan dit nummer werkten mee
Ed Buiskool, Nanda Wijnands, Rob Mekken,
Harry de Waard, Jan Hakkert en Dick Pater,
Marga Kanters.

Uitgever
Aart van der Want.

Marketing
Petra Entius, 020-4875471.

Advertentie-acquisitie en advertentie administratie
VNU Business Publications B.V.
Dave Duijn, 020-4875547 Gjalt Dijkstra 020-4875258
Rinus van Arnhem, 020-4875436

International Advertising Sales Representation
VNU International Sales Groupe, + 44 171 316 9193
USA: Global Media, 1 415 306 0880

Abonnementsopgave
Voor abonnementsopgaven kunt u zich wenden tot:
Power Unlimited Antwoordnummer 50300, 2000 VK
Haarlem of bel: 023-5173524 (maandag t/m vrijdag van 9.00 tot 17.00 uur).
Bezorging: via Media Expresse of Media Post.

Abonnementsvoorwaarden
Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Voor de betaling daarvan ontvangt u een acceptgirokaart. Betaling door middel van automatische incasso is ook mogelijk. Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd. Het opzeggen van uw abonnement dient bij voorkeur schriftelijk te geschieden 6 weken voor afloop van het abonnement bij Media Expresse.
Adreswijzigingen: Geef uw nieuwe adres drie weken voor verhuizing op aan Media Expresse of Media Post.

Abonnementsprijs
f 65,45 per 11 nummers (= f 5,95 per nummer).
België: 1430 BF. Prijswijzingen voorbehouden.

Woont u in België?
Wilt u zich in België abonneren op Power Unlimited, dan kunt u contact opnemen met Tijdschriften Uitgevers Maatschappij, Jan Blockxstraat 7, 2018 Antwerpen, telefoon 03/247.45.11
TUM klantenservice: 03 / 247.45.93

Wet op persoonsregistratie
Wij maken u erop attent dat wij enkele door u verstrekte gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer hebben opgenomen in ons gegevensbestand. Dit is aangemeld bij de registratiekamer te Rijswijk onder nummer P 0001113.

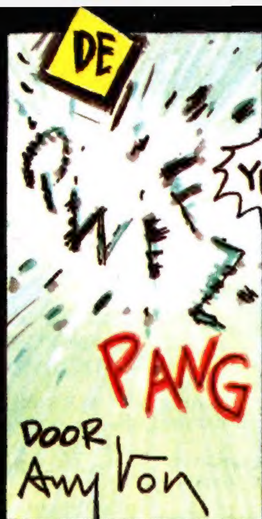
Losse nummers
Losse nummers zijn verkrijgbaar bij de kiosk, boek- of tijdschriftenhandel, supermarkten en warenhuizen.

Reeds verschenen nummers
Reeds verschenen nummers kunnen tot maximaal 6 maanden na de verschijningsdatum worden nabesteld door f 9,45 per nummer over te maken op giro 670500 t.n.v. Medianet, Haarlem onder vermelding van het gewenste nummer. Ook verkrijgbaar via Media Expresse.

Prepress Rijnders en van Driest, Nieuwegein

Druk Boekhoven-Bosch, Utrecht

NOTU VAK **Aangesloten bij Notu**


DE
QWIFZ
PANG
DOOR Arny Von


VOLGENDE SCHIETSCHIJF
YES
TOING


PINK
PANG
RAAK


PAF... MEN MOET IN VORM BLIJVEN NIETWAAR ?!


WE LEVEN IN GEVAARLIJKE TIJDEN


BIJVOORBEELD... VANMIDDAG LIEP IK NOG PADDO'S TE SCOREN...


VREEDZAAM... TOT EEN SNERPENDE GIL MIJN BLOED VERKILDE...


ROODKAPJE IN NOOD... TIJD VOOR AKTIE... DUS IK QWIF...
KLIK
QWIFFF


... IN THE LAST ACTION ZERO


DE WOLF VRAT Z'N LAATSTE MAALTIJD... BLAUWE BONEN
RA TA TATA


... EN ZO ONTSNAPTE ROODKAPJE AAN HAAR GRUWELIJK LOT...


... TJA 'T IS EEN WREDE WERELD!
VOLGENDE!!
HÈ HÈ HÈ


TOING
?

"Heb jij genoeg lef?"

STAR TREK
STARFLEET ACADEMY

Voor de allereerste keer in de geschiedenis kun jij het starship de Enterprise™ besturen. Maar voordat het zover is, moet je eerst nog even afstuderen aan de Starfleet Academy. Leer hoe je 1 of zelfs 4 starships moet besturen... en vecht gedurende meer dan 25 zinderende missies tegen 30 vijandige schepen. Natuurlijk onder begeleiding van KIRK (William Shatner), CHEKOV (Walter Koenig) en George Takei als SULU. Slaag je in álle missies, dan pas mag je plaats-nemen in de kapiteinsstoel van het beroemde starship.... de U.S.S. Enterprise™!









Interplay™
BY GAMERS. FOR GAMERS™

Paramount Interactive

PC CD ROM

DIAMOND
MULTIMEDIA



MONSTER 3D
ADD 'KILLER-3D' TO YOUR PC

3D Graphics for games and games only

De Monster 3D is speciaal ontworpen om, **in combinatie met uw huidige videokaart**, uw PC te veranderen in een supersnelle Game Machine. Elk voor de Monster 3D aangepast spel onder DOS of Windows 95 krijgt een eigen dimensie.

Arcade kwaliteit op uw eigen PC

Tot nu toe was het eigenlijk maar behelpen met de resolutie en snelheid van de beelden in de computerspelen. Geblokte, lageresolutiebeelden en een matige snelheid. De Monster 3D maakt hier definitief een einde aan. Onderstaande voorbeelden geven het verschil in beeld aan met en zonder gebruik van de Monster 3D.



Het gigantische snelheidsverschil kunt u natuurlijk alleen in het echt zien. Maar als u eenmaal een Monster 3D in actie heeft gezien, zult u nooit meer terug willen naar die trage lageresolutiebeelden die elk computerspel tot 'het is maar een spelletje' maakten.



3Dfx Interactive Voodoo graphics

De grafische processor van 3Dfx gebruikt de allernieuwste grafische technieken om een realistisch beeld te bereiken:

- **Bilinear filtering** – heft het geblokte beeld op
- **Anti-Aliasing** – mooie gladde randen
- **Gouraud Shading** – vloeiende kleurovergangen
- **MIP mapping** – volle kleurvlakken
- **Perspective Texture mapping** – 3D effecten
- **Per-pixel alpha blending** – echt glas en mist
- **Texture morphing** – levensechte lichteffecten

4 Mb EDO Dram

De Monster 3D heeft 4Mb EDO Dram on board waarvan 2 Mb gebruikt worden als frame buffer voor extra resolutie en Z-buffer. De andere 2 Mb dienen als texture geheugen. Door middel van een doorluskabel is de Monster 3D op vrijwel elke grafische kaart aan te sluiten. De Monster 3D is alleen verkrijgbaar in PCI-uitvoering.

Nu al meer dan 100 spelen



Een grafische kaart speciaal gemaakt om uw spelen levensecht te maken is natuurlijk alleen mooi als er voldoende spelen voor worden gemaakt. Kijk maar eens op de Home Page van 3Dfx (www.3dfx.com) voor een overzicht van de tot nu ontwikkelde en speciaal voor de Monster 3D aangepaste spelen. Of ga naar Diamond (www.diamondmm.com).



Let in de winkel op de 3Dfx en Monster 3D logo's op spelen en programma's.

Original Import
DIAMOND
MULTIMEDIA
Support by
HASTEC

En natuurlijk let u op de gele Hastec sticker op de doos als u de Monster 3D aanschaft. U bent dan verzekerd van een officieel geïmporteerde versie met onze unieke support.

Laat vandaag nog de Monster 3D demonstreren

Ga vandaag nog naar uw dealer en laat de Monster 3D demonstreren. Neem voor het dichtsbijzijnde adres eventueel contact met ons op.

Officieel distributeur voor Nederland en België



Gotenburgweg 23, 9723 TK Groningen
Tel. 050-5416224 / Fax. 050-5425804
BBS (8-lijnen) 050-5418481 / www.hastec.nl

Dealeraanvragen (Ned./België) zijn welkom.